

2 CDs

JOC FULL! - BROKEN SWORD II - CE ESTE ÎN SPATELE OGLINZII?

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Octombrie 2003

JOC FULL!!



REVIEW

Republic: The Revolution

Periculul palatului, peșterii

ECTS Files 2003

LEVEL's Unleashed

World Cyber Games 2003

Finalul: România la 100 de metri fraguri

F^ast & F^urious

Modurile vizi-
uale: nivelul de viteză

STAR WARS

JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY

115.000 lei

LEAGUE OF MINOR WORLD 2 • MEXICA LEAGUE • ALLIED ASSAULT • BREAKING HIGH • NHL 2004 IMAGINE ECTS 2004 • MEN OF VALOR: WARLORDS IV
PATCH WILFENSTEIN: ENEMY TERRITORY 1 & 2 • F1 CHALLENGE '96 • D2 W3 • IL-2 STORMWING THE FINE WINGS 3

iDemocrație

Acest mesaj este adresat doar celor care vor să se facă auziți. Internetul este platforma perfectă pentru exprimarea opiniilor și formarea unei comunități puternice. Fii primul care se alătură acestei inițiative și dă tonul celorlalte

Fii lider de opinie

voci care au ceva de spus. Odată ce ai pornit lanțul, nu mai există cale de întoarcere. Intră pe www.theportal.ro/iDemocrație și inițiază primul lanț de mesaje pentru democrația pe Internet. Toți contează pe tine!

Săptămănal, Joi e ziua

THE **Portal**[®] 

LUMEA DIGITALĂ PE ÎNȚELEȘUL TĂU

www.theportal.ro

www.theportal.ro/iDemocrație

Marte

Aproape de oameni, împreună cu ei

❖ Citându-l pe Locke (redactorul, nu filozoful), „Slavă Cerului că partea finală a sloganului nu s-a aplicat de data aceasta”. Deh, ce sunt \$5.000.000.000 de kilometri într-o viață de om? Mai nimic, dacă te gândești că, odată ajunsă la distanța asta, planeta roșie ne-a influențat viețile până la a le da peste cap cu totul. Spre exemplu, exact în perioada în care Marte s-a decis să dea o tură prin curtea noastră, subsemnatul a pierdut o sumă considerabilă de bani, a dormit pe jos în aeroport, s-a îmbolnăvit și, în plus, e pe cale de a fi luat cu arcanul. Ce altceva pot face decât să mă bucur că am scăpat numai cu atât (nu că așa fi superstitios, dar nici mult nu mai e...).

Totuși, cum a influențat măritul zeu al războiului viețile gamerilor de peste tot? Gândiți-vă doar la jocurile care au fost lansate în luna care tocmai a trecut: Tron 2.0 – întoarcerea la primitivismul animațiilor CG din anii '80; Republic: The Revolution – întoarcerea la primitivismul răsturnărilor regimurilor dictatoriale; Lionheart – întoarcerea la primitivismul unor probleme de genul "Cum se face un RPG, chiar dacă te cheamă Black Isle"; în fine, SW Jedi Academy – întoarcerea la primitivismul unui engine ca cel de Quake 3, înzorzonat ca să semene cu tânăra și neliniștită generație de motoare grafice.

Și or fi ele jocurile de PC cum or fi, dar imaginați-vă, la Londra, un PlayStation Experience de DOUĂ ori mai mare decât anul trecut, cu cozi interminabile formate din indivizi care nu fac decât să tragă industria înapoi, cumpărând și adulând niște cutii insipide care nici de upgrade n-au nevoie și nici nu se blochează. E clar, ne ducem de răpă sau, cum ar spune un amic, cu cât ne doare mai tare, cu atât ne dăm mai tare cu capul de pereți...

Și când mă gândesc că dosarele ECTS își trag numele de la serialul cu Mulder, mă întreb de ce ne tot agățăm de ideea că marșienii ar putea face altceva decât să ne tragă și ei înapoi, mereu înapoi. Evident, nu vin niciodată singuri, ci își aduc și bolovanul cu ei (just in case). Eu zic că le cam iese paciența, așa că mai bine ne retragem la limita imposibilului, luăm PC-urile și două brate de jocuri d-alea vechi cu noi și punem de-o realitate virtuală, în care facem ce ne taie capul, mergem cu viteza luminii și gătim friptură de marșian cu fotele noastre intergalactice.

Știți ce? Kiss our behinds, Mars!

■ Mike



TOP 3 / REACTOR



Nelu
1. The Sims
2. The Sims 2
3. The Sims 3
4. The Sims 4



Raluca
1. The Sims
2. The Sims 2
3. The Sims 3
4. The Sims 4



Mihai
1. The Sims
2. The Sims 2
3. The Sims 3
4. The Sims 4



Andrei
1. The Sims
2. The Sims 2
3. The Sims 3
4. The Sims 4



Andrei
1. The Sims
2. The Sims 2
3. The Sims 3
4. The Sims 4



Raluca
1. The Sims
2. The Sims 2
3. The Sims 3
4. The Sims 4



Andrei
1. The Sims
2. The Sims 2
3. The Sims 3
4. The Sims 4

LEVEL OCTOMBRIE 2009

CURSIWE CD

DEMO

Armasa 2
Mond 10000
Nelu 10000
Raluca 10000

UNIVERS

Armasa 2
Mond 10000
Nelu 10000
Raluca 10000

PATCH

Mond 10000
Nelu 10000
Raluca 10000
Armasa 2

MODS

Armasa 2
Mond 10000
Nelu 10000
Raluca 10000

RECHENSAVER

Armasa 2



WALLPAPER

Armasa 2

MEDIA

Film
Armasa 2
Mond 10000
Nelu 10000
Raluca 10000

UTITAGE

Armasa 2
Mond 10000
Nelu 10000
Raluca 10000

REPL
THE RE

NOTA

Începând cu primul nivel, pe planul
primar, se pot vedea toate nivelurile. Acestea
sunt: 1. Armasa 2, 2. Mond 10000, 3. Nelu
10000, 4. Raluca 10000, 5. Armasa 2, 6. Mond
10000, 7. Nelu 10000, 8. Raluca 10000, 9. Armasa
2, 10. Mond 10000, 11. Nelu 10000, 12. Raluca
10000, 13. Armasa 2, 14. Mond 10000, 15. Nelu
10000, 16. Raluca 10000, 17. Armasa 2, 18. Mond
10000, 19. Nelu 10000, 20. Raluca 10000.

În cazul în care nu se poate vedea
nivelul, se poate vedea nivelul următor. În
cazul în care se poate vedea nivelul următor,
se poate vedea nivelul următor. În cazul în care
se poate vedea nivelul următor, se poate vedea
nivelul următor. În cazul în care se poate vedea
nivelul următor, se poate vedea nivelul următor.
În cazul în care se poate vedea nivelul următor,
se poate vedea nivelul următor. În cazul în care
se poate vedea nivelul următor, se poate vedea
nivelul următor. În cazul în care se poate vedea
nivelul următor, se poate vedea nivelul următor.

La Armasa 2, se poate vedea nivelul următor.
În cazul în care se poate vedea nivelul următor,
se poate vedea nivelul următor. În cazul în care
se poate vedea nivelul următor, se poate vedea
nivelul următor. În cazul în care se poate vedea
nivelul următor, se poate vedea nivelul următor.

În cazul în care se poate vedea nivelul următor,
se poate vedea nivelul următor. În cazul în care
se poate vedea nivelul următor, se poate vedea
nivelul următor. În cazul în care se poate vedea
nivelul următor, se poate vedea nivelul următor.

În cazul în care se poate vedea nivelul următor,
se poate vedea nivelul următor. În cazul în care
se poate vedea nivelul următor, se poate vedea
nivelul următor. În cazul în care se poate vedea
nivelul următor, se poate vedea nivelul următor.

În cazul în care se poate vedea nivelul următor,
se poate vedea nivelul următor. În cazul în care
se poate vedea nivelul următor, se poate vedea
nivelul următor. În cazul în care se poate vedea
nivelul următor, se poate vedea nivelul următor.

În cazul în care se poate vedea nivelul următor,
se poate vedea nivelul următor. În cazul în care
se poate vedea nivelul următor, se poate vedea
nivelul următor. În cazul în care se poate vedea
nivelul următor, se poate vedea nivelul următor.

Crystal Key 2: The Far Realm

Producător The Adventure Company

Distribuitor DreamCatcher Interactive

Data lansării octombrie 2003

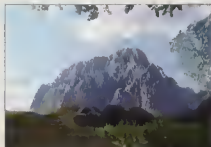
On-line N/A

După toate probabilitățile, în octombrie începe noul an universitar, se strâng merele pentru Tuica ver. 2.0 și se lansează un sequel pentru aventura digitală numită The Crystal Key. În cel din urmă caz, indiferent dacă sunteți studenți sau aveți mere, veți avea ocazia să rezolvați un mister care stă la baza unui furt masiv de... suflete. Mai exact, vă veți trezi în persoana singurului supraviețuitor de pe Evany, compatrioții dumneavoastră fiind inactivi, deoarece cineva, cumva, le-a furat...controlul sufletelor. Așa cum ar face orice bun român, veți fi nevoiți să dezlegați misterul acestor evenimente și să restaurați pacea și prosperitatea în țara mamă Evany. Pentru a da de urma responsabililor, va fi necesar să călătoriți pe o insulă de roboți, printr-un desert abandonat în mod misterios și prin turnurile din sticlă strălucitoare ale cetătenilor Merari, care încă mai au funcții de su-



peruser asupra sufletelor proprii... cel puțin așa au menționat producătorii. Mai cu cifre spus, jocul cu temă SF se va compune din 3 lumi, 10 medii diferite și 47 de locații și vă va pune mîntea la încercare prin enigme logice, tactile sau de mediu. Desigur, de rezolvarea acestora depinde avansarea în joc, deci va trebui să fiți cu ochii în patru și urechile așijderea.

» **Luna**



LEVEL TOP 10

SEPTEMBRIE 2003*	1. GTA: Vice City	239
	2. Warcraft III	232
	3. Gothic 2	137
	4. Enter The Matrix	61
	5. Colin McRae Rally 3.0	56
	6. Tom Clancy's Splinter Cell	50
	7. Aquanox 2: Revelation	18
	8. F1 Challenge '99-'02	10
	9. MS Flight Simulator 2004	9
	10. Rebels - Prison Escape	5

*preluat de pe www.level.ro

APOCALYPSE NICIODATĂ?

Într-o întorsătură de joc, Apocalypsa începe să se manifeste în lumea Evany. Căpitanul Merari, care a fost salvat de către un robot, începe să se manifeste în lumea Evany. Căpitanul Merari, care a fost salvat de către un robot, începe să se manifeste în lumea Evany. Căpitanul Merari, care a fost salvat de către un robot, începe să se manifeste în lumea Evany.

Într-o întorsătură de joc, Apocalypsa începe să se manifeste în lumea Evany. Căpitanul Merari, care a fost salvat de către un robot, începe să se manifeste în lumea Evany. Căpitanul Merari, care a fost salvat de către un robot, începe să se manifeste în lumea Evany.

Railroad Tycoon 3

Producător PopTop Software

Distribuitor Gathering

Data lansării sfârșitul anului 2003

On-line www.railroadtycoon3.com

În adâncul sufletului fiecărui gamer adevărat, definiția de libertate este bine conturată prin diferite simboluri și ideologii. Pentru unii, trenurile sunt sinonime cu libertatea, fiindcă ele sunt deosebiți responsabili de a ne duce în vacanță sau concediu. Totuși, acest plăcut fapt se întâmplă mai rar la sfârșitul anului, însă generația actuală se poate considera norocoasă. Motivul ar fi că, la nevoie, dacă nu poți merge în vacanță pe bune, poți apela la alte variante, în speță cele virtuale. În sprijinul acestei idei vine "TipTop" Software, care pregătește pentru sfârșitul acestui an Railroad Tycoon 3. Evident, jocul vă va permite să construiți itinerari feroviare pe care se vor plimba numeroase modele de trenuri. Rolul pe care îl veți deține va fi acela de patron al unei companii (sperăm că nu) similare cu CFR, iar scopul, de a face bani cât mai mulți, în contextul unui sistem economic simulat care nu vă va fi mereu favorabil. Din ceea ce spun producătorii, jocul se pare că a fost lucrat cu

atenție pentru detalii, lucru important în tycoon-uri. Astfel, PopTop Software a pregătit mai bine de 150 de clădiri (pe care le veți putea admira în diferitele orașe din joc), o gamă extinsă de modele de trenuri (peste 40 de tipuri de locomotive, de exemplu), peisaje 3D frumoase și funcții de zoom la o asemenea nivel, încât veți putea observa și cele mai mici detalii. Jocul va fi echipat cu posibilitatea de a automatiza mersul trenurilor, fără a mai fi necesar, de exemplu, să specificați tipul de marfă pe care acestea îl vor transporta. De asemenea, veți avea și posibilitatea de a construi poduri și tuneluri, dar și fabrici care să producă resursele necesare unui oraș sau altul. La toate acestea se adaugă o coloană sonoră deosebită, un editor de hărți și – surpriză – suport pentru multiplayer prin LAN sau Internet.



■ Lure

BRITANICILOR NU LE MAI PLAC FEMEILE!

Snu cel puțin aște zece milioane de britanici citesc în fiecare săptămână în Stuff Magazine, cel mai nou magazin de 25 p. în care marșalul lui Mareșel Prințului de Wales și prințesa Charlotte, 18 ani, se joacă în curtea dintr-un castel din North Wales. Scandalul este că Prințul de Wales și Prințesa Charlotte sunt în relație. Prințul de Wales are 35 ani și este căsătorit cu Prințesa Diana, 34 ani, care a murit în 1997. Prințul de Wales are trei copii: Prințul William, 15 ani, Prințesa Charlotte, 18 ani, și Prințul Louis, 12 ani. Prințul de Wales este cel mai tânăr dintre cei trei copii ai Prințesei Diana. Prințul de Wales este cel mai tânăr dintre cei trei copii ai Prințesei Diana. Prințul de Wales este cel mai tânăr dintre cei trei copii ai Prințesei Diana.

Publicat în 1997 în revista The Sun

Primul Benchmark HL2

Prodător Valve

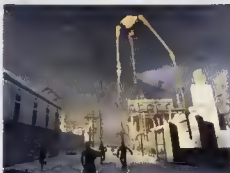
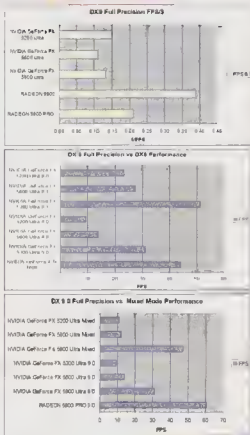
Distribuitor Sierra/Vivendi

Data lansării 30 septembrie 2002

On-line www.half-life2.com

Au apărut și rezultatele primului benchmark realizat pe baza mult așteptatului engine de Half Life 2. Concluzia finală îi va supăra pe unii și îi va bucura pe alții. Fericii posesori ai unei plăci video cu chipset ATI se vor bucura de o calitate grafică cu mult superioară față de nefericii posesori ai unei plăci grafice NVIDIA (inclusiv eu :-). Rezultatele sunt în favoarea plăcilor ATI nu doar ca FPS-uri, ci și prin prisma raportului calitate-preț. Acum întrebarea este: merită ca cei care au mers pe opțiunea NVIDIA să mai cumpere și o placă video ATI doar pentru a obține performanțe nemaivăzute într-un singur joc sau ar fi bine să rămână la prima lor opțiune și să se mulțumească cu performanțe medii? Totuși, situația nu este chiar atât de gravă în acest caz. Însă, dacă posesorii unui GeForce FX 5900 Ultra vor avea un număr mai mic de frame-uri decât cei cu Radeon 9800 Pro, totuși nu vor suferi atât de mult ca cei care au o placă video compatibilă Direct X 8, fie ea GeForce4 TI 4200 sau Radeon 9200. Și știm cu toții care sunt cei care alcătuiesc marea majoritate.

■ Konica



EA ȘI BANII PE CARE ÎI FACE

Business Week a publicat ieri primul număr din seria EA Electronic Arts în care s-a discutat despre compania de jocuri video EA și despre cum ea a devenit una dintre cele mai profitabile companii din lume. EA a devenit o companie de succes datorită faptului că a reușit să creeze jocuri care au devenit fenomene culturale. EA a devenit o companie de succes datorită faptului că a reușit să creeze jocuri care au devenit fenomene culturale.

EA a devenit o companie de succes datorită faptului că a reușit să creeze jocuri care au devenit fenomene culturale. EA a devenit o companie de succes datorită faptului că a reușit să creeze jocuri care au devenit fenomene culturale.

Shadow Vault

Producător Mayhem Studios

Distribuitor Strategy First

Data lansării începutul anului 2004

On-line N/A

Dacă vă întrebați, să știți că Strategy First sunt cei care vor distribui noul RPG strategic al celor de la Mayhem Studios. Shadow Vault este un RPG cu o evidentă tentă de strategie, a cărui acțiune este amplasată într-o istorie alternativă extrem de violentă a Pământului. De-a lungul a peste 20 de niveluri diferite, va trebui să te bați cu forțele guvernului Contingent, folosind cele peste 30 de personaje diferite, ca mod de abordare a luptei. Jocul este destinat atât jucătorilor cu un nivel mediu de experiență în materie de strategii, cât și celor hardcore. Un număr enorm de ore de joc vor fi puse la dispoziție de cei de la Mayhem Studios. Mediul în care se vor purta toate aceste bătălii va fi unul distrus de lupte purtate cu arme neconvenționale, bombe nucleare distrugând și reducând totul la un peisaj lunar. Jocul oferă peste 40 de abilități speciale pentru fiecare personaj în parte.

Aceste abilități le vei achiziționa în funcție de întorsăturile pe care le ia acțiunea și de alegerile pe care le vei face tu pe parcursul jocului. Alergerile pe care le vei face vor afecta radical tot ceea ce se întâmplă în jurul tău, mai ales că cei de la Mayhem Studios se laudă că AI-ul va fi unul dintre cele mai performante de până acum și că va fi în stare să reacționeze conform strategiei adoptate de tine. Regulele și interfața prietenoasă a jocului nu îți vor crește dificultatea și nu va fi nevoie de nenumărate ore de antrenament pentru a înțelege cum funcționează totul. Pentru a afla mai multe despre joc, intrăți ori pe site-ul celor de la Strategy First, www.strategyfirst.com, ori pe cel al producătorilor, www.mayhem.sk.

■ Koniec



BLOODY WATERS: TERROR FROM THE DEEP

Pineapple Interactive a anunțat faptul că lucrează la un joc de război în apă mai special, numit B.W. în jargonul fanilor. Este vorba despre un simulat de război în apă, în care vei putea controla o flotă de submarine-uri, avioane subacvatice, torpile, etc. Jocul este destinat jucătorilor care vor să se simtă ca niște comandanți de submarine-uri în timpul războiului. Jocul este disponibil pe PC și Xbox.

până la 100 de submarine-uri în același timp. În joc, vei putea controla o flotă de submarine-uri, avioane subacvatice, torpile, etc. Jocul este destinat jucătorilor care vor să se simtă ca niște comandanți de submarine-uri în timpul războiului. Jocul este disponibil pe PC și Xbox.

RIAA și COPIII

Probabil ai auzit de marele scandal între RIAA (Recording Industry Association of America) și cei care sprijină dezvoltarea serviciilor de file-sharing, adică user-ii obișnuiți. Dacă nu, atunci ar trebui să știți că RIAA a format un număr de 261 cereri împotriva unor file-sharer în Statele Unite. Din nefericire, lista este încă în curs de actualizare și lista de cereri este încă în curs de actualizare. RIAA a format cereri împotriva unor file-sharer în Statele Unite. Din nefericire, lista este încă în curs de actualizare și lista de cereri este încă în curs de actualizare.

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil

Producător Troika Games

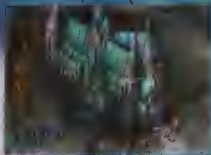
Distribuitor Atari

Data lansării octombrie 2003

On-line www.atari.com

The World of Greyhawk, una dintre cele mai populare campanii de RPG-istice din universul Dungeons & Dragons, este pe cale de a apărea și pe PC. Publicat de Wizards of The Coast, The World of Greyhawk a adus profuri urișe și a creat tendințe care au fost preluate de majoritatea jocurilor ce au la bază AD&D. Produs de cei de la Troika, cunoscuți foarte bine datorită Arcanum-ului și o parte dintre ei datorită Fallout-ului, Greyhawk: The Temple of Elemental Evil se anunță a fi un hit înainte de a ajunge pe rafturile magazinelor de specialitate. Având la bază eterna bătaie dintre bine și rău, jocul va porni ca o banală misiune de salvare, dar va ajunge să dezvăluie o adevărată conspirație ce are ca scop distrugerea lumii așa cum o știm noi și reducerea ei la stadiul de lume aservită amatorilor întinericului. The Temple of Elemental Evil va fi AD&D, deoarece se vor folosi regulile ediției 3.5, ultimul din seturile utilizate în acest moment. Engine-ul tradițional, pe turn, va permite un control foarte eficient al unui party ce poate conține maxim cinci luptători. De asemenea, același set de reguli va acorda posibilitatea jucătorului de a se întâlni cu o hoardă întreagă de creaturi clasice, sărite direct din paginile Manualului de Monștri. Printre aceștia se vor număra oameni-șopărlă, giganți și o târlă de demoni, draci și diavoli.

■ Koniec



Bemnițoșia simbolurilor

	Osmo pe CD	În cazul prezentei unui dintre aceste elemente
	Imagini pe CD	pe CD-ul LEVEL,
	Wallpaper pe CD	simbolul va avea
	Film pe CD	culoarea neagră în
	Patch pe CD	cașina tehnică. Restul
	MOD pe CD	vor fi roși!



ALȚI MORȚI DIN CAUZA JOCURILOR

Un alt joc din seria GTA, GTA: The Liberty City Stories, va fi lansat pe PC în octombrie 2003. Acesta este primul joc din seria GTA pe PC, fiind primul joc din seria GTA pe PC care va fi lansat pe PC. GTA: The Liberty City Stories este un joc de acțiune și aventură, fiind primul joc din seria GTA pe PC care va fi lansat pe PC. GTA: The Liberty City Stories este un joc de acțiune și aventură, fiind primul joc din seria GTA pe PC care va fi lansat pe PC. GTA: The Liberty City Stories este un joc de acțiune și aventură, fiind primul joc din seria GTA pe PC care va fi lansat pe PC.

Warlords IV: Heroes of Etheria

Întoarcerea unui mare clasic

preview

[illegible]

loci in the mountain in the middle of the
 district, about 1800 ft. high, and con-
 sidered a good hunting ground for
 deer and antelope. There is a small
 stream of water flowing from the
 mountain down to the river, and
 some small trees and shrubs grow
 on the mountain. The mountain is
 about 1000 ft. high, and is covered
 with a dense growth of brush and
 small trees. The mountain is a
 good hunting ground for deer and
 antelope. There is a small stream
 of water flowing from the mountain
 down to the river, and some small
 trees and shrubs grow on the
 mountain. The mountain is about
 1000 ft. high, and is covered with
 a dense growth of brush and small
 trees. The mountain is a good
 hunting ground for deer and antelope.

How Many Feet...

[illegible][illegible]

Which of the following is correct?

Simply using 1985 as a normal year is likely to bias the results. It is likely that the year prior to the flood is also likely to be biased. Therefore, the results are likely to be biased. The results are likely to be biased.



Ne-a lăsat mama să stăm afară până la nouă jumatate!

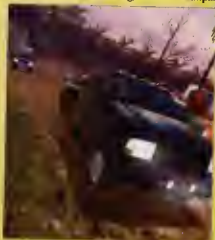
A test related to
Wanted

Ford Racing 2

Mai fain ca NFS: HP2



Nu e bug, se mai întâmplă



Mașina lui Walker, polițist și ranger american



Citiți rubrica de Mod de luna asta și veți ști ce înseamnă



Mașină adevărată

Cred că prima mașină pe care mi-am dorit-o a fost un Ford Mustang. Nu știu de ce, dar acele mașini mă fascinau. Atât de frumoase, atât de rapide, atât de zgometoase și cu o așa de mare priză la fete. Mă și vedeam cu eșarfa la gât, conducând pe malul unui ocean, vara-n amiază mare, și oprind la fiecare autostopistă care făcea cu mâna de pe marginea drumului.

Cei de la Empire Interactive mi-au dat posibilitatea de a face, dacă nu real, măcar în mod virtual, unul dintre lucrurile despre care v-am povestit eu mai sus. Am putut să mă dau cu Mustang-ul pe malul unuia dintre oceanele noastre planetare și să mă simt bine. Trimitându-ne un preview code de Ford Racing 2, băieții de la EI ne-au cerut umil părerea în legătură cu jocul pe care îl vor lansa în data de 31 octombrie 2003. După ce l-am jucat o grămadă de vreme, am ajuns la niște anumite concluzii și păreri, pe care le voi expune în continuare.

Dar mai întâi să vă explic subtilul acestui articol. De ce mai fain ca NFS: HP2? Pentru că este mult mai fain. Jocul nu este declarat simulator, nu are pretenții de mare blockbuster și nici nu beneficiază de tot hype-ul de care a avut parte NFS: HP2. Cu toate acestea, am jucat acest preview code mai abitir decât jocul celor de la EA. Mai mult timp și cu mai multă plăcere.

Mașinile Ford de-a lungul timpului

Jocul ăsta ne pune la dispoziție o gamă extraordinară de largă de mașini. Pe parcursul mai multor tipuri de competiții, veți conduce cele mai reprezentative modele ale firmei americane. Puteți alege și conduce o grămadă de modele Ford. Sunt tipuri de mașini care circulau prin anii '50, mașini speciale pentru off-road, pick-up truck-uri, prototipuri pentru toate tipurile de teren, prototipuri pentru stradă ce ating viteze nebunești,

concept cars pe care urmează să le vedem pe stradă peste câțiva ani buni s.a.m.d. Ca să vă dau doar câteva nume de mașini pe care le veți putea stăpâni, voi enumera un cârmă destul de consistent: Ford GT, F-150 din 2004, SVT Lightning, SVT Mustang Cobra, 2002 Thunderbird, Mustang Mach III, Gran Torino, 1955



Thunderbird, 1971
Mustang, Focus Rally, 49 Coupe, 1968
Mustang și ultimul Mustang GT Concept Car.

Clasificarea mașinilor se face pe foarte multe categorii. Nu sunt băgate toate la un loc și nu poți concura cu o mașină de off-road la o cursă de stock racing. Mașinile sunt catalogate după anul de fabricație, clasa din care fac parte, filmele în care un vehicul Ford a jucat un rol important, tipurile de curse la care participă un asemenea tip de mașină și faptul că unele mașini sunt doar concept car.

Cursele nu au fost de tipul celor la care mă așteptam. Credeam că mă voi sui în mașină și voi concura alături de alte mașini pentru locul întâi. Dar surpriză mare... doar unele dintre curse erau de acest fel, majoritatea punându-mă să fac diferite chestii neașteptate. Cea mai normală dintre ele a fost Time Attack. Aveam la dispoziție un record anterior stabilit de un competitor, iar eu trebuia să îl dobor. Alți tip de cursă, foarte interesant și foarte frustrant, era cel în care, din nou, aveam la dispoziție un anumit timp în care trebuia să termin cursa. Surpriza a

venit în momentul în care am realizat că traseul are 10 kilometri lungime, iar timpul pus la dispoziție era de 40 de secunde. Ce trebuia să fac era să trec prin niște porți aranjate pe traseu într-un mod foarte alurea, porți care îmi dădeau fiecare câte o secundă, două în plus la timp. De-a dreptul frustrant, mai ales că porțile erau atât de alurea puse, încât mă învâteam de cel puțin 3 ori pe cursă, pierzând implicit o grămadă de timp foarte prețios. Alte tipuri de curse mai sunt cele în care trebuie să elimini toată competiția la titlu, altele în care la fiecare tură se schimbă adversarul, care

mai era pus și la o distanță remarcabilă față de tine, și alte



câteva tipuri de curse pe care va trebui să le descoperiți voi când jocul va fi lansat.

Niște Arcade asezonat pe ical, pe colo cu niște Arcade

Felul în care mașinile reacționează la impact este cel puțin ciudat, iar diferitele tipuri de teren pe care vei

concura nu vor avea nici un fel de efect asupra mașinii. Nu există noțiunea de damage, nici măcar ala de stop – și se întâmplă frecvent să intri frontal în vreun stâlp. Dacă te lovești de un parapet, nici nu ești încetinit prea tare, și nici nu este motiv de supărare. Mașina va avea un mic regres în viteză, dar care va fi recuperat imediat. Chestia asta poate fi o problemă foarte mare, deoarece nu te vei putea folosi de obstacolele de pe drum pentru a lăsa adversarii mai în spate. Dacă îi vei împinge într-un copac, vei obține doar un avans de 5 metri până când vor fi din nou în spatele tău.

Dar jocul nu este declarat simulator auto, este declarat arcade auto, cu toate elementele caracteristice stilului. Așa că nu este o prea mare durere elementul arcade dintr-un joc arcade.

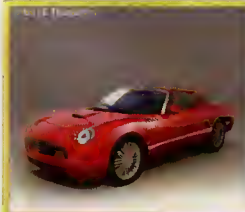
Engine-ul grafic este foarte frumos, mașinile arată impecabil, iar traseele puse la dispoziție sunt pe cât de variate, pe atât de bine puse la punct din punct de vedere al vegetației, aglomerării urbane și activității de pe marginea drumului, care nu are nici o legătură cu cursele de mașini: un avion ce decolează peste stradă, o macara ce îți

trece pe deasupra capului o casă și alte asemenea drăconienii și găselnițe ale producătorilor.

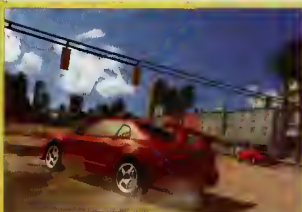
Sunetul este un alt punct forte al jocului. EAX-ul face toți banii. Auzi motoarele mașinilor exact în poziția în care sunt. Vei simți când unul se apropie de tine din partea dreaptă și, mai ales, când va intra într-o treaptă de viteză inferioară pentru a putea trece lansat pe lângă tine. Foarte multe bile roșii pentru joculețul acesta. O să îl aștept cu interes și sper că la data lansării va veni cu alte câteva lucruri noi.

■ Koniec

Titlu	Ford Racing 2
Gen	Arcade auto
Producător	Rayworks
Distribuitor	Empire Interactive
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
Multiplayer	Splitscreen
Data apariției	31 octombrie 2003
ON-LINE	empireinteractive.com



Seamănă cu Solenza?



Un Mustang cu mai mulți cai decât herghelia lui Pargpanghel

Tron 2.0



Cu dedicație programatorilor înrăiți

În urmă cu ceva ani buni, un film ne făcea pentru prima dată să ne punem niste întrebări mai serioase în ceea ce privește viitorul. Oare o să avem programe capabile de a deveni inteligente și autonome? Și dacă da, oare or să preia controlul lumii? Într-un episod din serialul de pe Cartoon Network, Dexter's Laboratory, săracul Dexter își cumpără un joc pentru PC, Master Control. Acesta însă preia controlul sistemului și îl digitizează pe Dexter. Mai departe...

Digitizarea – o necesitate

Mai departe, Dexter trebuie să lupte pentru a nu fi infectat și transformat în sclav al lui Master Control. Ei bine, norocul face ca Dee Dee să fie prin zonă și să salveze situația. În film, rolul lui Dee Dee, adică al celui care salvează situația, este

reprezentat de un program, tot inteligent, pe nume Tron. În cazul de față, jocul ne face cunoscută cu Jet, Jet Bradley, fiul lui Alan Bradley, responsabil pentru crearea primului Tron. Alan Bradley lucrează la noua tehnologie care va permite unui om să fie transformat în succesiuni de 1 și 0 și apoi transferat în calculator, cu alte cuvinte, digitizat. Ei bine, problema este că o mare firmă, ICon, este interesată de această tehnologie și ar face orice pentru a intra în posesia ei. "Întâmplarea" face ca, exact în același timp, serverele companiei lui Alan să fie infectate cu un virus necunoscut, iar Alan să dispară fără urmă. Jet se trezește și el digitizat de către o entitate numită M3a, cu un scop necunoscut. De aici încolo, în rolul lui Jet, veți încerca să descălcați meandrele acestei conspirații.

Efectele digitizării

Tron 2.0 este un shooter clasic, bazat însă pe o idee extrem de originală. Fiind vorba despre un mediu considerat a fi special, evident totul se desfășoară în acord cu acest principiu. Lumea din interiorul unui sistem de calcul are o organizare foarte clară din punct de vedere ierarhic, totul bazându-se pe permisiuni. Ei bine, și Jet, pentru a putea face modificări în cadrul sistemului, are nevoie tot de permisiuni. Apoi, există o serie de programe, a căror funcție principală este aceea de a apăra sistemul de programe ilegale, așa-zisele ICP-uri. La prima digitizare, Jet este un program la prima versiune, 1.0. Pe măsură ce avansează, va avea posibilitatea să crească, în funcție de ceea ce va face. Orice upgrade sau orice misiune dusă la bun sfârșit va adăuga un număr de

puncte la versiune. Când va avansa cu un întreg, va beneficia de un set de puncte, ce vor putea fi distribuite către Health, Energy, Weapon Efficiency, Transfer_rate sau Processor. Ca orice program care se respectă, și Jet va avea posibilitatea să-și atașeze o serie de subrutine, accesorii, reprezentate de programe ce pot fi folosite ca arme, armuri,



M3a, mămica sistemului

metode de a sări mai mult etc. Bagajul de arme este reprezentat în primul rând de Disc, extrem de eficient și fără consum de energie, upgradabil prin subrutine pentru a face un damage mai mare. Mai avem un fel de sniper gun, un fel de shotgun și încă vreo câteva, care de care mai ciudate.

Inamicii digitizării

Bagajul de inamici este reprezentat în prima fază de ICP-uri, acele programe care asigură securitatea sistemului, căutând și eliminând programele ilegale. Acestea sunt sub autoritatea directă a lui Kernel. Ei bine, din nefericire, sistemele sunt majoritatea compromise prin infectarea cu un fel de virus, un Master Control. O altă categorie de inamici este reprezentată de programele controlate de Cuptie, care folosesc arme cu capacitate infectantă (responsabile de infectarea subrutinelor). Cele mai interesante dintre toate sunt însă Resource Hogs, programe care, datorită numărului impresionant de upgrade-uri și modificări, au ajuns să facă orice pentru a mai câștiga niște resurse. Evident, nu lipsesc nici programe Boss, de genul Seeker-ului, care sunt ceva mai dificil de înfrânt, plus alte vreo câteva tipuri.

Motodigiteze și resurse

Cei care au văzut filmul Tron își aduc aminte de faptul că eroul principal este obligat la un moment dat folosească un fel de motociclete. Ei bine, în joc există opțiunea de a concura în anumite momente cu aceste Lightcycles, lucru care, din păcate, este prea mult pentru un om, acesta neavând posibilitatea de a ține pasul cu reflexele calculatorului. În multiplayer în schimb, s-ar putea ca unora să li se pară plăcut. Oricum, este o adădire interesantă și originală. Dacă tot am vorbit de

arme și subrutine, poate că v-ar interesa să aflați unde se găsesc acestea. Pe parcursul jocului, veți observa o serie de cutiute transparente, cu câteva cuburi colorate. Căuțele nu sunt altceva decât arhive, iar cutiutele pot fi subrutine, permisiuni, e-mail-uri sau arhive video. Toate acestea pot fi download-ate cu condiția să aveți permisiunile necesare și suficientă energie. Energia și viața se găsesc fie în locurile unde obișnuiau să fie programe (pe care le-ați eliminat), fie în cadrul unor sfere speciale, aflate în punctele-cheie.

Estetică digitală

Peste tot veți întâlni așa-numitele programe neutre, NPC-urile, care fie au informații esențiale, fie vă ajută cu câte o permisiune, două, fie pur și simplu călătoresc îndrăgostite pe Internet. Aceste personaje se încadrează perfect în atmosfera generală, care este construită pe un engine LithTech Triton modificat. Design-ul de nivel este excelent, texturile sunt și ele în conformitate cu mediul specific digital, mai puțin, poate, cele ale personajelor, care au anumite probleme de definire. Coloana sonoră este inspirată după cea din film, foarte potrivită în contextul general al jocului. În privința multiplayer-ului, vom afla mai multe odată cu îmbunătățirea lui, pentru că deocamdată este într-un stadiu arhaic.

■ Locks



Tron - filmul

Tron este primul film care a folosit din plin posibilitățile pe care le poate oferi grafica pe calculator. Sub regia lui Steven Lisberger, filmul a fost lansat în anul



1982 și a fost primit destul de prost de către critică din cauza faptului că nu a reușit să creeze foarte bine impresia de "mediu digital". Oricum, a fost un film demn de reținut, pe marginea căruia imaginația umană a lucrat, și care a dus la apariția jocului Tron 2.0.

Titlu	Tron 2.0
Gen	FPS
Producător	Monolith
Distribuitor	Buena Vista Int.
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.tron2.0.net



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	7/10
Storyline	9/10
Impresie	9/10

8.6



Jet pentru un programator

Northland

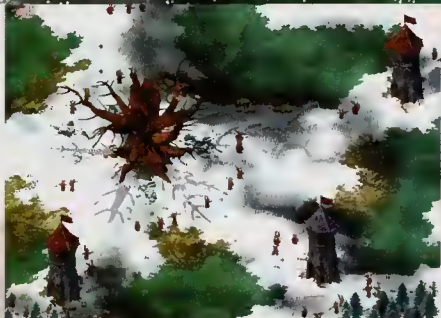
Numele e nou, dar mielul unde-i?

Nemții sunt o națiune bazată. Circumvoluțiile de pe creierul lor sunt adevărate tranșee. Numai unul dintre ei ar putea înghinchea întreaga suflare a României cu puterea minții. Vă dați seama ce poate să lăsa în clipă în care se conectează mai mulți la aceeași problemă și încearcă să scoată ceva din ea? Cam așa ceva s-a întâmplat în cazul de față. Există la un moment dat un joc, o strategie drăguță care mi-a ocupat zile bune din viață. Se numea Cultures. A apărut apoi și continuarea, Cultures 2 - The Gates of Asgard, care a avut câteva elemente drăguțe în plus. Dar, cum nemții nu sunt chiar așa de direcți ca noi și mai au și limba aceea ciudată în care pot forma cuvinte din cuvinte până ce un cuvânt ajunge cât vreo 30 de rânduri din articol de față, au zis că al treilea joc al seriei ar trebui să aibă un nume și mai bazat. Acesta trebuia să sune cam așa: Journey to Northland - Tales of the Cultures World, probabil și cu Cultures 3 în față sau în spate, că peste nu văd cum. Acum, nu știu care și când, dar s-a găsit cineva să le lumineze tranșeele și să le arate că un astfel de nume nu se potrivește. Mult mai bine și mai cu sex-appeal ar fi să-i zică simplu: Northland.

Geneza

Cam așa s-a născut jocul aici de față: aduni o trupă de nemți bazați, îi pui să se gândească la un titlu adevărat, îi lași un an să-l coacă și apoi le dai cu tifla și lei un singur cuvânt din înșiruirea fără sens. E drept că le mai acorzi încă un an ca să vină cu un basm frumuseț construit (după părerea lor), în care nu au făcut altceva decât să preia povestea dinainte și să o facă și mai „interesant”. În concluzie, cei patru eroi ai noștri care au distrus zarpele Midgard au tras un chef de pomină și s-au dus spre casele lor. Nu ajung prea bine Hatschi în Saracen, Sigurd în Franconia și Bjami cu Crya în Bizanț, că, spre minunarea noastră și a zece generații de acum încolo, țărâmul lui Hatschi este corupt de – ce credeți? ca poate să fie – șerpi veninoși.

A se observa aici respectul pe care trebuie să-l avem cu toții pentru originalitatea, puterea de creație,



Copacul lui Moromete!

inspirația de care dau dovadă conrații noștri și, în același timp, sentimentul de bucurie ce te cuprinde în momentul în care realizezi că faci parte dintr-o asemenea specie – SPECIA UMANĂ – ale cărei tranșee pot ajunge atât departe.)

Vă dați seama că eroii noștri nu puteau rămâne liniștiți la casele lor, făcând copii sau clătite, ci au pornit cu mic cu mare să-l ajute pe nelericatul Hatschi.

Mai bine mielul

Jocul nu diferă cu nimic de Cultures 2.

De fapt, ar trebui să-l spună Cultures 2 - The Gates of Asgard II, sau Partea a II-a, sau bis sau cum vreți voi. Același engine, aceeași tactică, clădiri un pic schimbate, câteva efecte speciale adăugate care ar trebui să ne lase cu ochii în soare, numele trebuie să ne lase cu ochii în soare, numele diferit, o campanie cu 8 misiuni, 8 misiuni single player fără cele din campanie, 6 misiuni multiplayer luate din cele single. Al-ul pare a fi mai elaborat un pic, dar nu dă semne de prea multe tranșee, ci doar de câteva riduri pe ici pe colo.

După ce am jucat, testat și scris acest articol, stau și mă gândesc că aș fi ieșit mult mai câștigat dacă aș fi primit un miel de la producători decât un joc văzut și revăzut. Voi, cei care vreți să vi-l cumpărați, interesați-vă întâi cam cât e kilul de miel și faceți un mic test comparativ: mai bine o friptură bună decât Northland pe pâine.

■ Sebest



Piticofii mei știu să construiască bine



Astia e turcii!

Titlu	Northland
Gen	RTS
Producător	Funatics Software
Distribuitor	Funatics Software
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	8 MB
ON-LINE	www.northland-game.com



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	6/10
Storyline	2/10
Impresie	2/10

4.5

ULTIMA VERSIUNE A LEGENDARULUI JOC DE STRATEGIE TACTICĂ DE LA PYRO STUDIOS

Thomas Hancock "Fireman"

SAPPER

Rene Duchamp "Frenchy"

SPY

James Blackwood "Fins"

DIVER

Jack "Butcher" O'Hara

GREEN BERET

Paul Toledo "Lupin"

THIEF

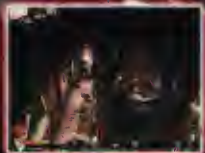
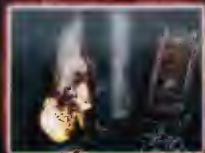
Sir Francis T. Woolridge "Duke"

SNIPER

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

Merita să joci originalul!



720

PC CD-ROM

ELDES

JOC DE STRATEGIE TACTICĂ DE LA PYRO STUDIOS
Scrieți: 07-5621 0000 sau: www.eldes.ro

COMANDOS 3: DESTINATION BERLIN este un joc de strategie tactică dezvoltat de Pyro Studios și distribuit de ELDES. Este un joc de strategie tactică dezvoltat de Pyro Studios și distribuit de ELDES.

La orice fel de Campaign, Assault, Rally, există personaje care acționează folosind un sistem unic de acțiune, de obicei, fie ca lideri sau ca membri ai grupului. Într-un exemplu, în campania de război, liderii grupului, precum și membrii acestuia, sunt controlați de jucător. Într-un alt exemplu, în campania de război, liderii grupului, precum și membrii acestuia, sunt controlați de jucător. Într-un alt exemplu, în campania de război, liderii grupului, precum și membrii acestuia, sunt controlați de jucător.

Trei culori înarmate

Într-un joc de simulare, jucătorii trebuie să se lupte cu o armată de soldați. Într-un alt exemplu, în campania de război, liderii grupului, precum și membrii acestuia, sunt controlați de jucător. Într-un alt exemplu, în campania de război, liderii grupului, precum și membrii acestuia, sunt controlați de jucător.

rele, papere și cărți, care chiar distrug concurența. Dacă ai reușit să porți ca un partid din douăzeci și cinci de extremă, poți să te lupti cu o armată de extremă. Dacă ai reușit să porți ca un partid din douăzeci și cinci de extremă, poți să te lupti cu o armată de extremă.

Mini-pașii politici

Într-un joc de simulare, jucătorii trebuie să se lupte cu o armată de soldați. Într-un alt exemplu, în campania de război, liderii grupului, precum și membrii acestuia, sunt controlați de jucător. Într-un alt exemplu, în campania de război, liderii grupului, precum și membrii acestuia, sunt controlați de jucător.



A viața de zi cu zi începează



Atunci, ești în mijlocul mișcării



Simbolul partidului

PUBLIC
REVOLUTION

put principii
jocului este acela
de a deveni lider
de grup. Pentru a deveni
trebuie să ai o armată
de soldați. Într-un alt
exemplu, în campania
de război, liderii
grupului, precum și
membrii acestuia,
sunt controlați de
jucător.

Titlu	Public Revolution
Gen	Simulator politic
Producător	David Sirota
Distribuitor	CD Projekt
Platforme	PC, PS2, XBOX
Memorie	minim 128 MB, RAM
Accelerare 3D	32MB
WWW-LINE	www.publicrev.com



Grăfică 7/10
Sunet 7/10
Gameplay 7/10
Multiplayer N/A
Storyline 7/10
Impresie 7/10

8.2

• Urmare

State of Emergency

Statul de urgență în fața calculatorului

Sexul și violența vând orice produs, asta se știe. Dacă sexul este încă un subiect destul de puțin abordat în jocuri (din motive evidente), violența, în orice formă, se regăsește în majoritatea jocurilor cu care ne delectăm zi de zi. Nu o să intru în detalii pentru că presupun că știți deja toate scandalurile care au urmat lansărilor unor jocuri ultra-violente și sunt sigur că fiecare are părerea lui în legătură cu acest subiect. Vreau însă să vă atrag atenția asupra unui mic detaliu: există un producător/distribuitor (Rockstar) care a avut curajul să înfrunte toate criticile și să se concentreze asupra lansării unor jocuri în care violența devine un lucru banal și care a demonstrat, evident, că astfel de jocuri nu sunt numai extrem de controversate, ci și extrem de profitabile.

Ei bine, după ce au lansat Grand Theft Auto 3, cei de la Rockstar Games s-au pus din nou pe muncă și au scos un nou joc, State of Emergency. La fel de sângeros, plin de o violență gratuită și atât de descriptivă din punct de vedere grafic încât cel mai pudic și mai cu ăricea lui Dumnezeu s-ar simți probabil îndreptățit să pună de o execuție publică, State of Emergency încearcă să profite de pe urma GTA-ului și a faimei acestuia. Reușește sau tot sângele ăla nevinovat s-a vărsat degeaba? Citiți mai departe, că dacă nu pun câinii pe voi!

Brânză, mână, băta, topor...

State of Emergency a apărut mai întâi pe PlayStation 2 cu destul de mult timp în urmă și a reușit să aterizeze pe



N-ai scaun la cap? Iți dau o bancă întreagă!

PC-urile noastre de abia acum, ceea ce-l dezavantajează enorm. În primul rând, engine-ul grafic al jocului nu este unul nemaipomenit. Ba chiar, surprinzător lucru, având în vedere că a fost lansat după acesta, este un joc mai urât decât Grand Theft Auto 3 și asta în mare din cauza faptului că jocul se desfășoară în niște locații închise, fade și lipsite de



Stai așa, că ești murdar pe spate...

orice fel de personalitate. Nu ai parte de libertatea din GTA3, te simți tot timpul captiv între câteva blocuri (acuma îi înțeleg și eu pe frustrații ăia care sunt „după blocuri”) și ești, iar asta cred că descrie cel mai bine întregul joc, limitat.

Limitarea cu pricina iese la iveală cel mai bine când vine vorba de gameplay. State of Emergency se vrea a fi un fel de joc de bătaie mai complex, cu misiuni diferite, arme multe și libertate de mișcare mai mare. Pe scurt, ești aruncat în câteva peisaje urbane, visul oricărui complex supărat pe lume, și poți ori să alegi să provoci cât mai mult haos și să distrugi tot ce îți iese în cale (modul de joc Chaos), ori să avansezi în joc cu ajutorul misiunilor (celălalt mod de joc). Nu zic nu, jocul e mai complex decât celelalte tentative de a acorda o libertate mai mare jocurilor de căteală dar, lucru evident, toate astea se regăsesc și în GTA. Și încă mai mult... Așadar, deși față de unele jocuri și relativ la genul în care se înscrie, State of Emergency este mai complex și mai bine făcut, nu este decât o bucătică de GTA3. Numai că îi lipsesc, să zicem, 90% din elementele care au făcut din GTA3 un joc atât de fain.

În plus, portarea jocului de pe PS2 pe PC a adus cu sine câteva probleme grave, cea mai importantă fiind controlul asupra personajului. Asta o să îți scoată peri albi atât ție, cât și celor din jurul tău (numai colegii mei știu cât am urlat de nervi prin redacție)...

Pace, frate

Nu recomand nimeni să lăsa și să dea în cap cuiva pe stradă. Însă dacă vrei să vă potoliți astfel de instincte, State of Emergency nu o să vă ajute cu nimic. Eventual o să vă enerveze și o să vă plătească într-un asemenea hal încât o să vrei să ieșiți pe stradă și să faceți scandal. Așa că mai bine nu...

■ Mitza



Șnitele!!!

Titlu	State of Emergency
Gen	Căteală
Producător	Vis
Distribuitor	Rockstar Games
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 450MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	stateofemergency.com



Grafică	6/10
Sunet	6/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	5/10
Storyline	5/10
Impresii	5/10

5.3

Madden NFL 2004

Un sport necunoscut

Fotbalul american nu a prins niciodată prea tare la români, în primul rând din cauza faptului că este un sport pur american. Cu alte cuvinte, românii nu au avut acces decât în ultimii ani la informații referitoare la acest sport. Dacă mai ținem cont și de faptul că o astfel de partidă poate dura până la 3-4 ore, vă dați seama cam care sunt șansele ca cineva să reziste în fața televizorului atâta timp.

Decl... se poate

Electronic Arts s-a întrecut pe sine anul acesta, în primul rând prin lansarea lui F1 Challenge '99-'02, care a depășit calitativ orice joc de Formula 1 de până acum, iar în al doilea rând, prin lansarea acestui Madden NFL 2004. Deși, ca mai toți românii, nici noi nu ne pricepem în mod deosebit la acest joc, totuși sunt evidente îmbunătățirile care i-au fost aduse lui Madden NFL 2003 pentru a deveni Madden NFL 2004. Dacă până acum Al-ul lua cele mai importante decizii pentru tine, ei bine, lucrurile s-au schimbat. Acum Al-ul ia cele mai bune decizii, dar împotriva ta. Introducând o serie de posibilități de modificare interactivă a tacticilor, jocul începe să se apropie un pic de simulator NFL. Vezi aveai nevoie de ceva mai multe cunoștințe de tactică de joc pentru ca echipa să obțină maximă eficiență pe teren. Practic, acest joc acoperă cea mai mare parte a aspectelor legate de NFL.



Playmaker

Cea mai importantă inovație la Madden NFL 2004 este reprezentată de Playmaker. Acesta este de fapt un sistem de control prin care jucătorul are acces la aproape toate lucrurile pe care ar fi vrut să le facă în versiunile anterioare. Spre exemplu, dacă ai nevoie ca un adversar să fie blocat de un alt coechipier sau ca direcția de alergare să fie brusc schimbată, playmaker îți va permite acest lucru cu ușurință. Deși nu este un sistem perfect, totuși își face treaba bine. Problema este că va complica un pic jocul, însă cu un scop benefic. Pe lângă playmaker, EA Sports a introdus așa-zisele Training Camps, unde puteți obține valoroase puncte

de skill. Pentru maniaci și ahtiați de realism, EA Sports s-a gândit să mai dea un pic de culoare jocului, dându-i gamer-ului posibilitatea de a oferi jucătorilor-cheie bonusuri bănești grase.

De la acceptabil la...

Din punct de vedere tehnic, jocul se încadrează în

aceeași linie generală cu versiunile anterioare. Grafica este superbă, deși încă mai există probleme legate de imperfecțiunea unor texturi. Mecanica mișcării jucătorilor este realizată admirabil, iar replay-urile au aproape calitate TV. Aprope de cameră, a fost rezolvată o problemă mai veche legată de instant replay-ul care era extrem de incomod. Replay-urile sunt prezentate doar în pauzele dintre jocuri. Cam asta e și zic eu că se apropie de suficient. Dacă voi considerați că aveți destule cunoștințe despre teoria fotbalului american sau că ați văzut deja mult prea multe meciuri, Madden NFL 2004 vă va oferi o doză surprinzătoare de realism "cu umeri lați".

Locke

Titlu	Madden NFL 2004
Gen	Sportiv
Producător	EA Sports
Distribuitor	Electronic Arts
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.easports.com



Grafică 9/10
Sunet 9/10
Gameplay 8/10
Multiplayer 8/10
Storyline N/A
Impresie 9/10

8.6

STAR WARS

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Da ce are ursul
coarne?



Deoarece din motive estetice și pentru că nu se pot pune pe prima planșă decât dintr-un singur punct de vedere, am decis să prezentăm în această rubrică doar o singură imagine în fiecare număr. Dacă vreți să vedeți toate celelalte, vă recomandăm să vizitați site-ul www.starwars.com.

În numărul din acest număr, am prezentat o imagine care vă va fi de mare folos în jurul mesei, în timpul cinașelor. Este vorba de Star Wars Jedi Knight - Jedi Academy.

În joc, veți juca ca un tânăr ucenic Jedi, denumit nu pe nume, ci prin titlul de Discipol. După ce îl găsiți în căsuța din orașul din jurul lui Mollat, veți primi o misiune de la Master The Mace. Acesta vă va învăța cum să folosiți forțele, să vă mișcați în jurul lui și să vă apărați de atacurile lui. După ce îl veți învăța, veți putea să vă mișcați în jurul lui și să vă apărați de atacurile lui. După ce îl veți învăța, veți putea să vă mișcați în jurul lui și să vă apărați de atacurile lui. După ce îl veți învăța, veți putea să vă mișcați în jurul lui și să vă apărați de atacurile lui.

Master The Mace vă va învăța să vă mișcați în jurul lui și să vă apărați de atacurile lui. După ce îl veți învăța, veți putea să vă mișcați în jurul lui și să vă apărați de atacurile lui. După ce îl veți învăța, veți putea să vă mișcați în jurul lui și să vă apărați de atacurile lui. După ce îl veți învăța, veți putea să vă mișcați în jurul lui și să vă apărați de atacurile lui.

În numărul din acest număr, am prezentat o imagine care vă va fi de mare folos în jurul mesei, în timpul cinașelor. Este vorba de Star Wars Jedi Knight - Jedi Academy.

În joc, veți juca ca un tânăr ucenic Jedi, denumit nu pe nume, ci prin titlul de Discipol. După ce îl găsiți în căsuța din orașul din jurul lui Mollat, veți primi o misiune de la Master The Mace. Acesta vă va învăța cum să folosiți forțele, să vă mișcați în jurul lui și să vă apărați de atacurile lui. După ce îl veți învăța, veți putea să vă mișcați în jurul lui și să vă apărați de atacurile lui.

Mitza despre Jedi Outcast

"...într-o zi, când aș fi fost de vârstă să fac o călătorie în spațiu, m-aș fi dus la o călătorie în spațiu."

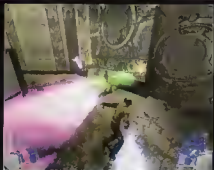
"...într-o zi, când aș fi fost de vârstă să fac o călătorie în spațiu, m-aș fi dus la o călătorie în spațiu."

"...într-o zi, când aș fi fost de vârstă să fac o călătorie în spațiu, m-aș fi dus la o călătorie în spațiu."

"...într-o zi, când aș fi fost de vârstă să fac o călătorie în spațiu, m-aș fi dus la o călătorie în spațiu."

Altfel

Într-o zi, când aș fi fost de vârstă să fac o călătorie în spațiu, m-aș fi dus la o călătorie în spațiu."



Veniți și luați lumină din lumină!



Prezentare de produse Zepter sub lumina lui



Cel mai pur stil Jedi Knight

În jocul de război găsim tot felul de Soldați. Trei personaje distincte în echipament, înarmați cu diverse arme, și un robot înarmat cu o armă de foc. În jocul de război găsim tot felul de Soldați. Trei personaje distincte în echipament, înarmați cu diverse arme, și un robot înarmat cu o armă de foc. În jocul de război găsim tot felul de Soldați. Trei personaje distincte în echipament, înarmați cu diverse arme, și un robot înarmat cu o armă de foc.

În jocul de război găsim tot felul de Soldați. Trei personaje distincte în echipament, înarmați cu diverse arme, și un robot înarmat cu o armă de foc. În jocul de război găsim tot felul de Soldați. Trei personaje distincte în echipament, înarmați cu diverse arme, și un robot înarmat cu o armă de foc. În jocul de război găsim tot felul de Soldați. Trei personaje distincte în echipament, înarmați cu diverse arme, și un robot înarmat cu o armă de foc.

Studia în cabinet

Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război.

Titlu	Sold War 2: A Knot
Gen	Action FPS
Producător	Bent
Distribuitoare	Activision
Cherant	Activision
Procesor	Pentium 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
OS	Windows 95/98

Control	Joystick
Sound	16-bit
Multiplayer	4-16
Gameplay	7-10
Storyline	7-10
Preț	5-10

7.5



Un joc de război, pe la sfârșit

Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război.

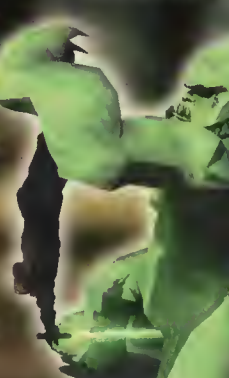
Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război.

Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război.

Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război.

Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război. Un joc de război este un joc de război.

Un joc de război, pe la sfârșit



Chariots of War

Abandonul legiunii

Cei care au auzit în ultima vreme de Slitherine sunt probabil foarte pasionați de al lor Legion, care a votat „absent” la categoria TBS din momentul în care a fost lansat. Iată că acum, la mai bine de un an de la eveniment, Slitherine trage și, oarecum, ne trage în piept cu un nou joc de strategie pe ture combinată cu tactică „la asmuți”. Chariots of War îl împinge pe gamer înapoi cu 4000 de ani, în zona Orientului Apropiat și a Africii de Nord, unde își poate alege una dintre cele peste 50 de națiuni disponibile pentru a o duce la victoria deplină.

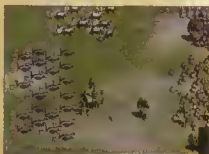
Pușini, dar insuficienți

Unul dintre elementele care m-au izbit „din prima” la vederea lui Chariots of War a fost simplitatea grafică. Și nu este vorba de simplitatea cerută de ergonomie, ci de cea impusă de economie. Economia de „resurse umane și materiale”, dovedită de subțirimea interfeței jocului, prin transparența căreia se vede binășor scula de programare folosită de creatorii acestuia. Fonturile sunt bazale, luate ca atare din mediul de programare, ferestrele sunt extrem de simple, probabil variante înfim modificate ale unor preset-uri, iar refresh-ul unora dintre acestea, care surprinde din când în când prin senzația de „clipping” a ima-

giinii, trădează folosirea unor proceduri arhaice și nerafinată. Dar la ce să mă fi așteptat? În Credits apar numai vreo 8 oameni la producție, dintre care 4 sunt responsabili de documentarea istorică...

Cultul Arborelui de Tehnologie

Multe sunt trupele, multe sunt provinciile, iar clădirile și resursele nu sunt puține nici ele. Și frumos, între toate acestea crește falnic Arborele de Tehnologie. Numa' că arborele știți



Scăpați de sub control

și voi cum este, tot timpul cu verdele-n sus. Adică de-a dreptul rigid. Asta mai ales când nu-l bat vânturile, să-l mai aplece, să-l mai chelească de frunze, poate chiar să-l smulgă din rădăcini.

Vreau să spun că în partea strategică a lui Chariots of War sunt minime elementele surpriză, evenimentele aleatorii, iar determinările complexe între diversele componente ce alcătuiesc întregul tablou strategic, nu doar cel al națiunii proprii, aproape că lipsesc. Și cel mai important semn în acest sens este dat de comerț. Acesta pare o înșiruire mecanică de clicuri din mână, păgubită de absența simulării dinamice a unor fenomene economice reale. Nu contează nici măcar ce poziție ai pe hartă când este vorba de resurse și prețuri, doar bonus-urile (statice) specifice propriei națiuni aducând o diferențiere.

Singurele surprize sunt date de constatarea numărului și felului trupelor inamice, odată cu bătaia luată pe un câmp de luptă. „Trial and error” pare să

fi singura modalitate de spionaj, și este rentabil să declanșezi o bătălie între cea mai slabă trupă a ta și efectivele provinciei inamice pentru a face, oarecum, scouting (recunoaștere și observație).

Până la urmă, simplitatea și lipsa de dinamică a legăturilor dintre elementele jocului fac ca numărul mare de trupe și provincii să devină plictisitor. Rutina dată de rigiditatea jocului și de axarea sa pe arborele tehnologic poate fi împărsărită numai de surprizele ce pot apărea în harta tactică, pe câmpul de bătălie. Așa să fie, oare?

■ Marius Ghinea



Atacuri barbare asupra edomiților



Chariots of War: un joc măcelar

Titlu	Chariots of War
Gen	TBS
Producător	Slitherine
Distribuitor	Strategy First
Procesor	PIII 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	nu
ON-LINE	www.slitherine.co.uk



Grafică	4/10
Sunet	6/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	4/10

4.5



Poftiți în sală...



PlayStation 2

Cel mai bine vândut
DVD Player din lume

7.999.999 lei

Disponibil în magazinele specializate din toată țara
la numărul 021/316.95.64 și pe www.7m distribuție.ro

Importator și distribuitor în România: 7m Distribuție SRL
www.7m distribuție.ro

Lionheart: Legacy of The Crusader

Baldur's Gate, Fallout... Hmm... Lionheart?



> Cu toate că povestea unei ființe împotriva unei societăți satanice pare a fi odată cu noi, puțin diferită de cea din Baldur's Gate și de cea din Fallout, Lionheart începe să se simtă ca o continuare a celor două jocuri. Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol. Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol. Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol.

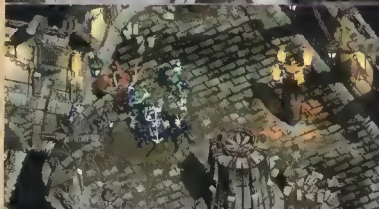
Un joc de rol

Când se vorbește în general despre Dark Age, King James se referă la Baldur's Gate și la Fallout. Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol. Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol. Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol.

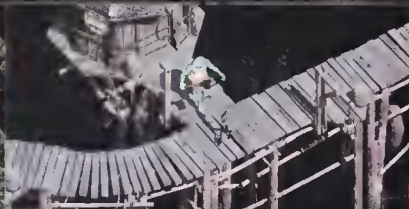
lămurim. Vom începe cu story-line-ul, deoarece în Fallout și Baldur's Gate acesta a fost unul de excepție. Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol. Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol. Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol.

Blat, blat... din...

Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol. Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol. Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol. Într-un joc de rol, povestea este scrisă în detaliu, iar din punct de vedere al jocului, este un joc de rol.



Nimic nu e mai frumos decât o luptă haotică



Să fugim!

Tony Hawk's Pro Skater 4

Mai schimbă, mă, placa!

❖ Iar a venit vremea să mă sar cu placa peste o grămadă de obstacole și să învâș să plâng doar în interiorul meu când îmi rup toate oasele. Cu toate că acest Tony Hawk's Pro Skater 4 este destinat oricui poate sta pe un scaun și ajunge la tastatură, mie mi s-ar părea normal să fie recomandat unei categorii de vârstă 18+. Păi, cum să îi recomanzi unui copil, care probabil se și imaginează pe un skate făcând tot felul de figuri artistice la bară, un joc de un asemenea calibru? Cum poți să îi prezinți ca în regulă un joc ce instigă la sărit de pe un bloc pe altul doar cu o bucată de scândură sub picioare? Jocul ăsta este ca și emisiunea Jackass de pe MTV. O grămadă de nebuni fac pe prostii pentru o grămadă de bani, dar măcar au decența de a da un disclaimer, care este de altfel și un sfat foarte bun, în care roagă lumea să nu încerce așa ceva acasă, pentru că ar fi cea mai mare tâmpenie posibilă. Așa ar trebui să fie și cu Tony Hawk's Pro Skater 4. Să scrie, domne', pe cutie: "Băi, tâmpiților, stați liniștiți pe fundurile voastre, că ce vedeți voi aici sunt SF-uri. Sunt trucaje făcute pe calculator și nimeni înțeg la cap nu se înfige la așa ceva pe stradă!". M-ar fi scăpat de o grămadă de neplăceri și nu ar fi trebuit să zac o săptămână în pat pentru că mi-am frânt spatele.

După ani și ani

După ani și ani, acest Tony Hawk, skater-ul și nu jocul, mai este încă în topul celor mai buni skater-i din lume.

La treizeci și ceva de ani, cu un copil destul de mărișor și o nevastă cam urâtă, Tony este încă atât de bun, încât seria de jocuri simulatoare de skate ce îi poartă numele încă îi poartă numele. Alături de Tony, mai sunt și alte nume importante ale momentului din lumea plăcii pe patru roți, dar despre aceștia vom vorbi mai încolo.

Nici în THPS 4 nu se poate vorbi despre o poveste, dar parcă totuși ceea ce se întâmplă a mai căpătat un pic de consistență. Nu mai sunt acele obiective date de la bun început, pe care trebuia să le faci în decursul a două minute din THPS 2. Nu mai sunt nici acele insipide obiective, pe care cele câteva personaje de pe stradă ni le dădeau în primire. Acum, toate acestea s-au schimbat. Nu mai avem acele două minute la dispoziție pentru a alege un obiectiv și a încerca să îl ducem la bun sfârșit. Poți să înveți toate locurile din hartă, într-un timp nelimitat, și doar apoi te poți apuca de ceea ce trebuie să faci. Doar după ce vei alege unul dintre obiective, timpul va începe să fie o problemă. Nu va mai fi nici măcar acel timp standard de două minute. Foarte probabil este că vei avea foarte puțin timp la dispoziție pentru ceea ce va trebui să faci. Un exemplu: în trei secunde va trebui să dai de mâncare unor hipopotami. Evident că până să ajungi la primul bostan, din patru, timpul a cam expirat. Dar există perioada de grație destinată combo-urilor. Dacă timpul a expirat, dar te afli în mijlocul unui combo, nu contează. Așa că hipopotamii vor rămâne nemâncați



dacă nu vei fi în stare să susții un combo pe distanța dintre dovleci.

Majoritatea obiectivelor au la bază combo-urile. Și, bineînțeles, aceste obiective sunt cel mai greu de dus la capăt. Așa că, sfat prietenesc, nu vă înfigeți să vă băgați toate punctele câștigate cu greu doar la înălțimea săriturilor, la viteza de rotire în aer și la viteza de deplasare pe șosea. Mai încercați să băgați puncte și în echilibrul pe bare, la echilibrul în executarea manualelor și a altor elemente de finete.

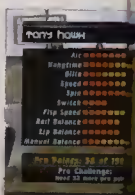
Pentru cei care nu sunt familiarizați cu jocul și mai ales cu sistemul de "creștere în nivel", trebuie să vă explic următoarele lucruri. După atingerea fiecărui obiectiv, veți primi un punct de "experiență" care va putea fi băgat la una dintre abilitățile tale. Acestea sunt: viteza de deplasare pe sol, viteza de rotire în aer, anvergura săriturilor de pe loc, anvergura săriturilor la ieșirea dintr-un half-pipe, echilibrul mersului pe bară, echilibrul elementelor efectuate manual, viteza de rotire a skate-ului, echilibrul în balans pe marginea unei



A damzel în distress



Eu și Gasparov la o partidă de cricket



Un luptător trecut prin aer

marginii și performanțele obținute când se inversează poziția pe skate (schimbarea poziției picioarelor pe placă). Fiecare dintre aceste abilități este la fel de importantă pentru personajul ales. Cu toate că unele sună puțin important, vă spun că nu trebuie neglijată nici una dintre ele.

Un sfat și pentru cei care au jucat și părțile anterioare ale seriei. Știu că nu prea era necesară dezvoltarea skill-ului de manual, pentru că nu prea era nevoie de el, dar acum s-a schimbat tărâșenia. Unul dintre cele mai interesante lucruri pe care le-am avut de făcut a fost realizarea unor trick-uri pe loc, care toate pleacă din manual. Și cum pentru mine, care nu am băgat deloc în seamă acel skill, a fost un adevărat chin ducerea lui la bun sfârșit, vă spun că TREBUIE să mai băgați din când în când ceva puncte și în el.

Mai multe despre misiuni și despre hărți nu vă voi spune, vă voi lăsa pe voi să le descoperiți. Vă mai dau totuși niște indicații pentru a vă trezi Interesul. Vor exista obiective care implică salvarea unui elefant, cursa cu un echipaj de poliție pe motocicletă, ajutarea unui prizonier să evadeze din Alcatraz, o partidă de tenis și una de baseball cu o stație, impresionarea unor boschetari cu performanțele tale pe placă și multe alte asemenea chestii foarte stupide, foarte interesante și foarte antrenante.

Noi plăci, vechi engine

Cei de la Neversoft au folosit același engine grafic ca și în THPS 2. Dar atât de modificat este, încât nici nu îți dai seama. Jocul arată foarte bine. Personajele sunt realizate excelent și dacă ești familiarizat cu nume importante ale campionatelor de skate boarding, îi vei putea



La un pahar de vorbă cu un amic

recunoaște pe cei care îți vor da de muncă fără probleme. Motion capture-ul este la putere. Toate mișcările pe care le fac jucătorii sunt exact ca în realitate, inclusiv căderile foarte spectaculoase sunt inspirate de accidente care au avut loc la diferite competiții sau au fost prinse pe peliculă din greșeală. Tot jocul este făcut la mare artă. Mai are totuși destule bug-uri de ordin grafic, lucru care îl face să nu aibă un engine perfect, ci doar unul foarte bun. De nenumărate ori vei trece prin pereți, mai ales dacă vei cădea, de foarte multe ori ești cu jumătate de placă în aer și unele balustrade vor fi făcute doar din macaroane, deoarece vei trece prin ele ca măgarul prin ceață.

Sunetul este după cum ne-am obișnuit. Mult rock, multă muzică bună, multe formații la modă și multe vechi. System of A Down cântă alături de AC/DC. Ce vreți mai mult? Sunetul este singurul care nu a făcut nici un fel de problemă, singurul care e mers impecabil și singurul care va lua notă maximă.

După demo

După ce am jucat demo-ul de THPS 4, care m-a speriat prin resursele pe care le mănca și prin modul în care se mișca pe un calculator de ultimă generație, jocul în stadiul său finit mi-a produs o impresie foarte bună. Este un joc bun per total, care se cere a fi jucat de cât mai multă lume, iar fanii seriei nu vor fi dezamăgiți.

■ Konica

Titlu	Tony Hawk's Pro Skater 4
Gen	Simulator sportiv
Producător	Neversoft
Distribuitor	Activision
Procesor	Piii 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.thps4.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8.2



Ce vă spuneam în articol despre trick-urile ce se fac stând pe loc?

Astăzi învățăm să stăm în mâini



THE SWORD II

KING MIRROR

Phylogenetic relationships were determined using the maximum parsimony method (Farris 1993) using the program PAUP (Nelson 1996).

Enfățișarea conceptului de simbioză, pe lângă definiția sa, vine dintr-o nouă conștiință în domeniul științelor medicale, care începe să înțeleagă că simbioza este o relație reciprocă, în care nu există un păcat și un rău, ci doar două părți care se completează reciproc, în funcție de condițiile de mediu. Astfel, simbioza este o relație reciprocă, în care două părți se completează reciproc, în funcție de condițiile de mediu.

[illegible]

1. **Individuals** want autonomy.
 2. **Individuals** want to be recognized as individuals, not just as members of a group.
 3. **Individuals** want to be able to express their own opinions and feelings.
 4. **Individuals** want to be able to make their own decisions.
 5. **Individuals** want to be able to take responsibility for their own actions.
 6. **Individuals** want to be able to work at their own pace.
 7. **Individuals** want to be able to work in a flexible environment.
 8. **Individuals** want to be able to work in a supportive environment.
 9. **Individuals** want to be able to work in a challenging environment.
 10. **Individuals** want to be able to work in a stimulating environment.

În plus, în primul rând, 2, și Nicolae, un pomarar și căre vom putea pune, fără costuri încheierea
pensiilor în care vom avea... în solvat o
serie de puncturi cu... încheierea
de lucru și... încheierea
de... se poate... încheierea
de... încheierea

Carry over...

[illegible]

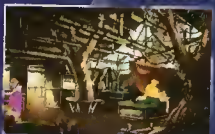
Keywords: child sexual abuse; disclosure; disclosure strategies



Copyright © 2004 by John Wiley & Sons, Inc.



Thursday, 14th - 15th April 2010



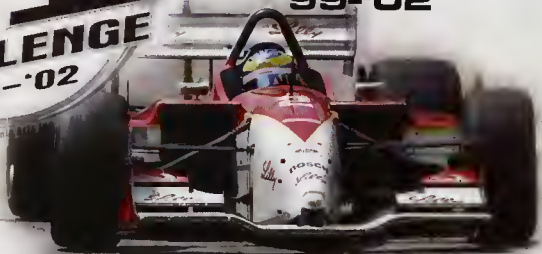
Genotype: *Staphylococcus aureus* ATCC 29222

[illegible]

Colecția continuă!
Turok 2:
Seeds of Evil



**Un FPS în care nu dinozaurii
fac legea!**

EA
SPORTSF1
CHALLENGE
'99-'022003 Indy Winston
Season for
F1 Challenge
'99-'02

În numărul trecut, vorbeam despre cel mai bun simulator de Formula 1 care mi-a trecut prin mână. De atunci și până acum, F1 Challenge '99-'02 mi-a intrat atât de mult pe sub piele, încât nu mă mai pot abține să nu adorm cu burta pe volan după 10-12 ore de joc. Deși am fost atras întotdeauna de simulatoarele de Formula 1, niciodată nu am fost foarte pasionat de ceea ce se întâmplă în lumea reală. Singurul lucru despre care mai știam câte ceva a fost cel legat de modul în care se comportă acești bolizi în realitate. Ei bine, acum m-am documentat în legătură cu tot ce înseamnă F1 și am simțit nevoia să trec mai departe, mai exact la Indy Car.

Vitezomani! E pentru voi!

Indy Winston

Niste indivizi de dincolo, mai exact Xtreme Racing League, s-au pus pe treabă și cu ajutorul unor alți entuziaști din Italia (Driving Italia Development Team) au hotărât să creeze un MOD. Se pare că F1 Challenge a prezentat toate calitățile necesare pentru a i se adăuga varianta americană a Formulei 1. Evident, este vorba despre Indy Car, adică simplu și extrem de spectaculos. Poate nouă nu ni se pare ieșit din comun să te învârti pe un oval, cu ambele picioare apăsând accelerația mașinii, până când

ai făcut 200 de ture. Nici măcar piloștilor americani de Indy nu li se pare ceva minunat. Însă americanul este atras de viteză, mașini, femei, dar, în primul rând, de fantasticele accidente la viteze de 350-400 Km/h. Indy Winston Series conține nu mai puțin de 20 de trasee, toate având o formă relativ ovală, variind doar ca lungime și caracteristici ale celor 2-3 curbe. Șoferii pentru sezonul 2003 sunt în număr de 31 și fac parte din 16 echipe. Dacă doriți să vedeți ceva clasamente, performante, mașini sau echipe, site-ul www.indyracing.com vă stă la dispoziție cu toate informațiile necesare, legate de Indy Car Series și de Infinity Pro Series.

Despre CUM?

Până acum v-am obișnuit să vă spun cum să faceți nu-știu-ce, însă de data acesta o să sar această etapă. Dacă vreți să faceți un Dacia Series sau ceva de genul, va trebui să-i contactați direct pe cei care au făcut acest MOD, pentru informații tehnice (www.game-connect.com/xrlow/). Nu știu sincer cât e de dificil, cert este că MOD-ul de față pare a fi într-adevăr ceva deosebit. Pornind de la modelele mașinilor care respectă până și lista cu sponsorii oficiali și terminând cu interfața modificată a jocului, se pare că cei de la XRL au fost foarte hotărâți să



360 km/h



Aspectul tipic oval



Băi, Tide, cât ai ceasul?

creeze ceva special. De menționat este faptul că, fără un mic tweak, nu veți putea folosi traseele de Indy Car în circuitul FIA de Formula 1, așa cum nu veți putea conduce mașinile de Indy pe traseele de Formula 1. Este foarte simplu să le activați "încrucișat". În directorul cu traseul respectiv, căutați un fișier cu extensia .gdb. Îl editați frumos și la



Traseele sunt uneori destul de scurte

pe care o pot atinge. Totuși, se respectă unele caracteristici, ca de exemplu faptul că nu au decât 6 trepte de viteză, spre deosebire de 7 la mașinile de F1. Apoi, am observat că tipul de cauciucuri este blocat, neexistând cele intermediiare și soft. Viteza maximă pe care am putut-o atinge a fost de 366 km/h, deși în realitate se pot atinge 400 km/h.

se blochează iremediabil. Practic, într-o cursă, din cei 21 de șoferi plecați, abia au terminat 7, unii chiar la 2-3 ture în urmă față de mine, restul fiind blocați. Din punct de vedere grafic, lucrurile sunt cam aceleași ca și în jocul original, animațiile la pit-uri fiind ușor modificate sau absente. Oricum, ni se promite că problema AI-ului va fi rezolvată în curând printr-un mic patch.



"Filter Properties" adăugați pe lângă sezonul deja existent, pe cel dorit (1999, 2000, 2001, 2002, 2K3_INDY_WINSTON). Salvați și gata. Traseul va apărea în listă pe sezonul respectiv.

Conținut și performanțe

Deși modelele mașinilor sunt identice cu cele din realitate, motoarele sunt tot cele de Formula 1, duse artificial din set-up-ul mecanic până la maxima viteză

Traseele se comportă un pic ciudat, în sensul că peretele pare a fi dat cu o substanță cu indice de frecare foarte mic. La viteze foarte mari, frecarea de acest perete al mașinii nu influențează în mod deosebit viteza sau echilibrul rulării. În materie de AI, deocamdată producătorii nu au reușit să rezolve anumite probleme de comportament. Cei alți șoferi au tendința de a rula la pit-uri exact pe locurile unde se parchează, ceea ce duce la busculade imense. Mai departe, nu înțeleg de ce au tendința să intre atât de des în aceleași pit-uri unde

Senzații tari

Deși întotdeauna am privit cu reticență acest tip de curse, am rămas surprins când am observat că mă pot roti la nesfârșit, ore în șir, doar pentru a câștiga 2-3 milimi de secundă pe fiecare tură. Cu alte cuvinte, viteza îți intră-n sânge și nu e chiar atât de ușor pe cât pare. Unele trasee sunt chiar dificile din cauza faptului că sunt foarte scurte și foarte "abrupte". Atunci când AI-ul funcționează, devine destul de greu să câștigi o cursă, chiar dacă tu conduci perfect. De fapt, problema cea mai mare a acestui MOD constă în faptul că nu poate fi jucat în condiții bune fără volan. Motivul este foarte simplu: din tase nu poți ține roțile într-un unghi constant pe curbele lungi, ci trebuie să ajustezi permanent direcția de rulare. Însă această problemă o au toate simulatoarele de mașini, doar că nu se simte atât de tare. Cert este că Indy Winston Series produce senzații tari.

■ Locks

Producători X.R.L. în colaborare cu D.J.D.T

Celitate 5/5



Socom: U.S. Navy Seals

Focile americane ne învață cum să tragem mai bine



Trag în nișe ziduri, rețineți...



Tii, ce frumoși și tactici arătați!

Știi că în Turcia serviciul militar obligatoriu durează 18 luni? Sau că în India oamenii se bat să intre în armată? Nu? Nici eu, până acum câteva zile. Revenind cu picioarele pe sol românesc, tin să vă aduc aminte că la noi, amata, arcanu' și valiza de lemn au devenit coșmaruri naționale. În schimb, jocuri precum Counter-Strike, Rainbow Six și altele asemenea au devenit extrem de populare, semn că românii vrea să tragă cu AK-ul, trebuie numai să știi cum să-l ademeniști.

Ei, acum vom discuta însă despre o nișă destul de puțin populată și populară pe piața jocurilor din România, și anume jocurile pe console. Mai exact, pe PS2. Și, dacă e să fim și mai exacti, FPS-un tactic pentru PS2. Pe scurt, SOCOM: U.S. Navy Seals, un FPS (sau 3rd person, după cum vrei tu) nu-mai bun pentru cei care știu cum să jantească cu negreala ala de controller de PS2.

Navy Seals a fost produs cu ajutorul forțelor speciale americane care și-au împrumutat și numele pentru titlul jocului. Este, în mare, un shooter tactic, asemănător cu Raven Shield, cu o grafică mai mult

decât acceptabilă și un gameplay limitat doar de controlul specific oricărui joc pe console. Noutatea vine din faptul că este orientat în principal asupra jocului online, el venind și cu o pereche de căști-microfon, prin care poți comunica online cu alți jucători. Singura problemă este aceea că ai nevoie de un adaptor de rețea pentru PS2 care nu prea se găsește pe la noi.

Așadar, în cazul în care vă descurcați bine cu controller-ul de PS2 în FPS-uri, SOCOM este un joc pe care vi-l recomand. Dacă aveți și o placă de rețea pe PS2-ul vostru, atunci e și mai bine.

■ Mitza

Titlu	SOCOM: U.S. Navy Seals
Producător	Zipper Interactive
Distribuitor	Sony
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★ ★ ★ ★
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	

MotoGP 3

În urmă cu foarte puțin timp vă prezentam în paginile revistei un simulator de Moto Grand Prix care spargea cam orice standarde de calitate. Era vorba despre MotoGP2, pentru PC. Spuneam la vremea respectivă că jocul era unul dintre cele mai performante engine-uri grafice din câte există, nu neapărat datorită calității impecabile, cât datorită faptului că nu avea pretenții mari de sistem. Ei bine, MotoGP3 (parte dintr-o altă serie decât MotoGP-urile de pe PC) s-a prezentat mult diferit. Deși știu cu toții că un PS2 nu se poate totuși compara ca performanțe cu un PC, totuși am

văzut ce fel de jocuri se pot face pentru această consolă (vezi Gran Turismo 3). De aceea îmi permit să spun că MotoGP3 face parte dintre acele jocuri de consolă care nu oferă prea multe. Grafica este stearsă, fără personalitate, fără strălucirea pe care o are jocul de pe PC. As putea merge chiar mai departe și spune că modelele motoarelor sunt de-a dreptul jenante. Jocul oferă un set foarte bogat de opțiuni specifice Arcade, care o include și pe cea de „Realism”. Problema este că acest „Realism” este în completă discordanță cu ceea ce ar fi trebuit să fie. În concluzie, această opțiune devine

inutilă. Pe de altă parte, modul obișnuit Arcade nu pune probleme nimănui, fiind aproape idiot de ușor de câștigat o cursă chiar și pe Hard. Părerea mea este că acest MotoGP3 de la Namco reprezintă un model pentru ceea ce nu ar trebui să se facă, mai ales pentru console. Pe de altă parte, acest joc ar putea fi recomandat celor care au vârste sub 12 ani și acum au primit prima lor consolă PS2. Dar să nu vă speriați dacă o să anunțe cu carcasa DVD-ului după voi prin casă după vreo 2 ore de joc, deoarece au câștigat tot ceea ce se putea câștiga.

■ Locks



Cele trei poligoane ce alcătuiesc interiorul motorului



Manga nu va lipsi niciodată

Titlu	MotoGP 3
Producător	Namco
Distribuitor	Sony Computer Ent.
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	

Eye Toy: Play

I toy? Ai toy? Aaaa... Eye Toy!

Ca să vezi, o fîcută și pe astal De acum înaintea, posesorii de PS2-uri se vor putea lăuda că se joacă pe televizor, efectiv, dom'le! Pomirile narcisiste vor fi satisfăcute prin intermediul acestei noi găselnițe.

Frezele vor putea fi aranjate mai cu succes, iar oglinzile vor dispărea pentru todeauna din viața noastră. Stați că mă avânt prea tare în subiect și îi bag în ceață pe cei care nu știu despre ce e vorba. Așadar...

Ăle-s eu bă, eu!

Ideea de a controla jocurile prin alte metode decât prin tradiționala tastatură, bătrânul maus și deja învechitul controller de consolă nu este nouă. Numai Dumnezeu și câțiva aleși (mai ales cei din laboratorul hardware) au avut ocazia să vadă toate nebuniile și excesele proiectate a ne îndulci viața. Din păcate, majoritatea controller-elor "alternative" erau cel puțin prost gândite și deloc utilizabile, așa că ne-am întors spășiți în cele din urmă la mausii, tastaturile și joystick-urile noastre.

Mini-camerele, web-cam-urile și alte asemenea dispozitive de făcut video-chat cu ele au apărut de ceva timp pe PC. Ideea de a controla un joc de la distanță, cu ajutorul unor senzori care să înregistreze mișcările corpului, sunt sigur că a răsunat în mintea unui geniu de pe acolo. Din păcate, nimic concret (sau care să prindă la public) nu s-a impus în domeniul jocurilor.

Bun, acum intră în scenă Sony. Care, la o adică, dacă vrea, poate. Și dacă tot s-a scos pe PS2 tot ce se putea scoate în materie de jocuri, de ce să nu schimbăm ceva? Hai să fim cool, dar și să introducem un concept care, dacă merge, o să fie prea

original pentru a putea fi ignorat. Și uite așa a apărut Eye Toy-ul. O cameră cu ceva senzori pe ea și niște jocuri care să scoată în evidență avantajele noii tehnologii... Nu îți mai trebuie decât PS2-ul și televizorul.

Eye-Toy-ul a sosit în redacție tras în tipă și într-o cutie colorată și plină de mesaje propagandistice pe care nu le-am putut ignora. "Get up and PLAY!", zicea cutia. "Trăiți!", am confirmat eu și mi-am îndreptat saele ruginite de atâtea Counter-Strike. Au fugit toți din fața televizorului, speriați de perspectiva a 15 minute de faimă, în care toată lumea ar fi făcut mișto de individul care se agită degeaba în fața unui televizor. Am instalat camera, m-am prins din două mișcări cum se lucrează cu Eye-Toy-ul (chiar foarte simplu de folosit și de învățat) și, evident, am fost privit curios de restul redacției, în timp ce mi-am agitat membrele un sfer de oră în fața unui televizor, care mă privea și el imposibil. Am șters geamuri, am învățat farfurii, m-am bătut cu ninja, mi-am aruncat mâinile în stînga și-n dreapta, am plusat curajos cu niște mișcări de picioare și după 15 minute m-am declarat ostentiv, dar satisfăcut și ușor amuzat.

Cele 12 jocuri cu care vine Eye-Toy-ul nu sunt geniale, nici extrem de acaparante, dar prezintă potențialul acestui nou gen de controller. În plus, de unul singur nici nu e prea haios, dar îmi imaginez ce se întâmplă când strângi câțiva prieteni în jurul tău, deschizi câteva sticle de bere și o cola și încerci să bați recorduri la spălă geamuri.

Ai, ai, ai...

Impresia pe care mi-a lăsat-o noua găselniță a celor de la Sony este că acest gen de controller-e au mare potențial dacă sunt folosite cum trebuie în jocuri.



Bunici cu Parkinson au
un mare avantaj aici

Cele 12 exemple pe care le puteți testa deocamdată sunt destul de puține și nu cred că folosesc la maximum potențialul acestei noutăți. Sper așadar că Sony, dacă tot și-a făcut o campanie publicitară enormă cu această ocazie, va avea suficient curaj încât să folosească noua tehnologie și la altceva decât la plesnit ninja cu degetul arătător.

■ Mitza

Titlu	EyeToy: Play
Producător	Sony
Distribuitor	Sony
Oferant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★
Consolă PS2 oferită de	Best Computers, tel. 021-345.55.05



Pe asta îl tundem chel, îl îngrășăm un pic și îi spunem Stela



Câmpul (virtual) de luptă și-a schimbat înfățișarea



Ai 'reaku robot, mi-a furat proteza!



Def Jam Vendetta

De când nu ați mai luat parte la o bătaie? Da bătaie, nu glumă. Din aceea în care toate regulile sunt încălcate, în care poți să rupi mâini și picioare, să frângi gâturi și coloane, să spargi fețe și dinți. Ei, parcă de mulțor, nu? Dacă vă e dor de așa ceva, atunci puneți mâna pe un Game Cube și pe micul CD cu Def Jam Vendetta. Jocul vă invită să participați la luptele hardcore ce se desfășoară undeva în underground. Aici îi veți întâlni pe maestrii „sportului” și pe mai mult sau mai puțin cunoscuți cântăreți de hip-hop care sunt de acord să participe la așa ceva. Printre numele mari ale scenei se numără și DMX, Ludacris, Method Man, Redman, NORE, Scarface, Ghostface Killah, Capone, Keith Murray și WC.

Jocul are câteva atribute care ne-au cucerit pe toți de aici, din redacție: mișcări superbe, al căror număr se ridică, după producători, la rotunda sumă de 1500, tehnici de luptă diverse și parametri de care va trebui să ținem cont în timpul luptelor (viața terminată nu înseamnă că am murit, ci că suntem pasibili oricând de

un knock-out, o bară de adrenalină care, la maximum ei, ne oferă ocazia de a executa lovituri decisive). La acestea se adaugă tot felul de jucători de „dezlegat” prin câștigarea turneeelor, poze cu tot felul de frumuseți de descoperit, un mod carieră în care ne vom plimba prin vreo 10 cluburi de lupte underground și în care vom câștiga faimă, bani și femei frumoase, ultima muzică de la Def Jam Records etc. Există 3 tipuri de moduri de joc: battle, story și survival, dar cea mai captivantă dintre toate este lupta în 4 jucători, pe aceeași arenă, în care dai și primești fără să știi măcar de unde.

Este un joc pe care nu trebuie să-l pierdeți.

Titlu	Def Jam Vendetta
Producător	AKI Corp.
Distribuitor	Electronic Arts
Oferant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★
Consolă GC oferită de Skin Media,	tel. 021-231.50.97



Midnight Club II

Dacă cu puțin timp în urmă Koniec făcea onorurile și vă prezenta Midnight Club II pentru PC, lată că îmi revine mie sarcina să vă prezint varianta pentru Xbox. Pentru cei care nu știu despre ce vorbesc, am să le reamintesc că Midnight Club II este un joc de curse. Nu orice fel de curse însă, ci curse ilegale, de stradă, cu mașini foarte puternice și cu motocicletă pe care mi le-aș dori și eu la mine în fața blocului... măcar una. Mai mult, cursele ilegale nu se desfășoară prin Cucuteții din Deal sau prin vâgăuniile Moecului, ci în mijlocul aglomerației din LA, Paris sau Tokio. Nu există reguli, iar stâlpii de luminat, mașinile șoferilor care conduc după regulament și pietonii care n-au ce face decât să se plimbe noaptea pe străzi sunt victime sigure. Este drept că și poliția se află pe urmele noastre, existând misiuni în care nu va trebui să facem altceva decât să scăpăm de ei și, credeți-mă pe cuvânt, sunt niște șoferi destul de buni.

Jocul, deși un arcade, are nerv, la

fel ca cel de pe PC, datorită vitezei mari pe care o ating vehiculele echipate cu tot ce vă imaginați în materie de tuning, muzică supărată și concurenți destul de bătuși pentru a vă pune bețe în roate. Varianta pentru Xbox aduce unele caracteristici specifice consolei, cum ar fi grafica excelentă (nu am primit încă varianta pentru PS2 pentru a compara posibilitățile celor 2 console), suport pentru wide screen, multiplayer pentru 4 jucători în modul split screen, sunet 5.1 Dolby Digital, posibilitatea de a compara online și de a ne compara rezultatele cu ale altor jucători.

Titlu	Midnight Club II
Producător	Angel Studios
Distribuitor	Rockstar Games
Oferant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★
Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	

Mortal Kombat Deadly Alliance

În viața fiecărui om vine o vreme când sufletul i se umple de bunătațe și vrea să dea. Unii mai mult, alții mai puțin, eh ... după puterile fiecăruia. Pentru această perioadă din viața noastră a fost creată seria Mortal Kombat, găzduită de aproape toate consolele existente. Din păcate, istoria Mortal Kombat-ului pentru GameBoy este una destul de tristă, versiunile existente pentru acest tip de consolă fiind ori prea dificile de jucat, ori niște mari fășuri (vezi Mortal Kombat Advance, fle lertat că trăiești). Din fericire, Midway a învățat din greșeli și astfel ne-am trezit cu cel mai bun joc „de bătaie” de pe GBA.

Trebuie menționat faptul că tot timpul se întâmplă într-un decor 3D destul de interesant (să nu uităm totuși că este vorba despre versiunea de GBA), jocul aducând destul de

mult cu Mortal Kombat 4, cu singura diferență că personajele sunt sprite-uri.

Cât despre storyline, acesta este practic inexistent. Teoretic însă ... Shang Tsung și Quan Chi (pentru cei care nu cunosc, doi pezevenghi cu iluzia grandorii) s-au înhăitai pentru a-l înfrânge pe Raiden, un tip rece și calculat, care întâmplător apără Pământul de indivizi



de teapa lui Shao Khan. De partea cealaltă se află o duzină de ... să le zicem oameni, hotărâți să pună mâna pe cei doi nelegiuți din vârful piramidei.

Ca o noutate, fiecare personaj este livrat cu două stiluri de luptă, fiecare stil beneficiind de alte „m” metode de a-ți face oponentul să sufere (a se citi „mișcări”, „scheme” etc.).



Că tot veni vorba de personaje, o să aveți niște mici surprize, dintre care apariția perechii lui Sub Zero cred că va fi cea mai plăcută. Au fost introduse câteva personaje noi, au reapărut altele vechi și se pare că Jax e mai alb (sau poate ochii m-au înșelat). Tipic pentru orice joc din seria Mortal Kombat, nu aveți acces la toate personajele de la început.

Ca o concluzie, deși nu mă prea dau în vânt după acest gen de jocuri, sunt momente când învîntarea unor pixeli te relaxează. MK Deadly Alliance m-a surprins tocmai într-un asemenea moment. Și a fost multumitor de relaxant.

■ ciciLAN

Producător Midway

Distribuitor Midway

Calitate ●●●●●



Câștigătorii lunii august

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Warcraft III: Frozen Throne a fost câștigat de către Vișan Andrei Lucian din București.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Worms Blast a fost câștigat de către Șerban Silviu din Constanța.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Popa Gheorghe din Huși a câștigat un Thrustmaster Firestorm Digital 3 Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu Vireal, Bucur Marian din Constanța a câștigat o pereche de ochelari 3D Y-3D.

La concursul LEVEL împreună cu IDEE Games, Kristo Robert din Miercurea-Ciuc a câștigat un joc Uider.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție:
0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

8





HardWare

Iiyama ProLite E380S

Reunele pe care compania japoneză Iiyama l-a câștigat pe piața monitorilor de orice tip se datorează în principal calităților deosebite ale acestora, care duc la obținerea unor rezultate extraordinare. Un astfel de exemplu este și acest monitor, un model TFT de 15 poli. Imaginea deosebită pe care o afișează se datorează dot pitch-ului de doar 0,3 milimetri. Rezoluția maximă a acestui monitor este de 1024 x 768, la o rată de refresh de 75 de Hz. Valoarea de 23 milisecunde în ceea ce privește timpul de răspuns se încadrează în segmentul de valori foarte bune, înădănt cont de clasa din care face parte. Suprafața de afișare a ecranului este de 304 x 228 de milimetri. Dacă tot veni vorba de imaginea afișată, acest monitor nu stă chiar așa bine la capitolul unghiuri de vizibilitate. O imagine afișată pe ecran poate fi vizibilă sub un unghi de 120 de grade orizontal și numai 110 grade în unghi vertical. Pentru confortul utilizării însă, monitorul este dotat cu boxe stereo



amplasate elegant de o parte și de alta a butoanelor de control. Puterea lor este mică (de numai 1,5W fiecare), însă dăzdenia lor, mare. Împreună cu funcția OPQ, responsabilă de confortul ochiului în timpul vizionării filmelor preferate, acestea fac din micul E380S o unealtă potrivită îndeplinirii rolurilor secretarelor moderne. Un alt aspect interesant îl reprezintă valoarea contrastului cu care acest monitor se mândrește: 450:1. Contrastând cu această constantă, nivelul incredibil al luminozității de 380 cd/m² asigură un neegalat desăru vizual în uzul acestui monitor. Ca orice monitor

ce se respectă (TFT, pentru că, din păcate, CRT-urile au mari lipsuri la acest capitol), și micul ProLite dispune de irezistibilă funcție de autoreglare, accesibilă muritorilor de rând sub forma unui buton (sau douăgă), amplasat în coasta vecinului său Power.

Date tehnice:

Tip display:	TFT - 15 inch
Rezoluția nativă:	1024 x 768
Diagonala vizibilă:	38 cm
Unghi vizibilitate orizontal:	120 grade
Unghi vizibilitate vertical:	110 grade
Rată refresh maximă:	75 Hz
Greutate:	2,3 kg

Denumire: ProLite E380S

Gen: Monitor TFT

Producător: Iiyama

Distribuitor: Megast Impex

Telefon: 021-210.38.33

Preț: 282 EURO (fără TVA)

Calitate:

AMD Athlon 64 se vinde „înoștită”

Unitățile de calcul au evoluat rapid, dar una rămâne aceeași: în permanență în căutare de performanțe. De ce nu poți să ai un procesor care să aibă o performanță ridicată, o rată de refresh maximă de 75 Hz și o greutate de doar 2,3 kg? AMD Athlon 64 este răspunsul la această întrebare. Este un procesor care are o rată de refresh maximă de 75 Hz și o greutate de doar 2,3 kg. Este un procesor care are o rată de refresh maximă de 75 Hz și o greutate de doar 2,3 kg.

AMD Athlon 64 este un procesor care are o rată de refresh maximă de 75 Hz și o greutate de doar 2,3 kg. Este un procesor care are o rată de refresh maximă de 75 Hz și o greutate de doar 2,3 kg.



Nu! Celerone de la Intel

Intel Celeron este un procesor care are o rată de refresh maximă de 75 Hz și o greutate de doar 2,3 kg. Este un procesor care are o rată de refresh maximă de 75 Hz și o greutate de doar 2,3 kg.

corvarul roșu care se așterne în întâmpinarea viitorului Celeron ce va rula la frecvența de 8 GHz. Până una alta, inteligenții companiei lucrează la dezvoltarea viitoarelor procesoare Celeron, ce vor avea o rată de refresh maximă de 75 Hz și o greutate de doar 2,3 kg.



Genius Wireless 2.4G TwinTouch+

De-a lungul vremii, tastaturile și mouse-urile care cu mândrie au tot fost conectate la diverse porturi ale computerelor au suferit destul de multe schimbări în ceea ce privește forma și ergonomia. Dacă configurația și modul în care literele și cifrele au fost poziționate, folosindu-se aproape aceeași rețetă întâlnită la vechile mașini de scris, forma tastaturii și ușurința cu care acestea pot fi folosite au suferit schimbări majore. În cazul nostru, ultima găselniță în materie o reprezintă acest kit format dintr-un mouse și o tastatură, ce poartă marca Genius.

Tastatura în cauză oferă, pe lângă clasicele taste (inclusiv cele de Windows), și un set de 12 butoane multimedia intuitivă 12 „one touch” keys. Cu ajutorul acestora se pot accesa diferite aplicații sau se poate controla volumul sunetului doar la o simplă apăsare a unui anumit buton.

Atenție la butonul de „Sleep”. Deși un somn prinde întotdeauna bine, e posibil ca unele PC-uri să nu se mai trezească din vis cu una, cu două (aviz amatorilor de „Reset”).

Mouse-ul ce însoțește această tastatură este, din păcate, un model clasic cu o biluță, cu 2 butoane și o roțiță de scroll (sau „gădilitură”, cum le place unora să-l numească). Inedit al acestui kit (mouse + tastatură... dacă ați uitat) este faptul că ambele sunt wireless, adică fără fir. Datorită unor noi descoperiri în materie de transmisii de date pe frecvență de 2,4 GHz se elimină pe cât posibil acei timp „mort” între momentul în care se apasă o tastă și momentul în care apare respectivul caracter pe ecran. Pentru a preîntâmpina orice interferență cu orice alt dispozitiv ce poate opera pe aceeași frecvență, se poate opta pentru unul dintre cele 16 canale distincte



și astfel nimeni nu va avea de suferit. Distanța maximă între care tastatura/mouse-ul și receptorul radio se pot „înțelege” foarte bine este de 3,5-4 metri.

Denumire:	Wireless 2.4G TwinTouch+
Gen:	Tastatură & mouse fără fir
Producător:	Genius
Distribuitor:	UltraPRO Computers
Telefon:	021-211.70.00
Preț:	N/A (cu TVA)
Calitate:	

Genius Wireless Optical Mouse

Libertate totală întâlnim și în cazul acestui mouse. Produs tot sub cupola Genius, el ne oferă un grad mai ridicat de confort în lucrul cu PC-ul. Forma pe care acest mouse o are contribuie și ea la confortul mâinii utilizatorului. Pentru a efectua cât mai multe operațiuni doar „din mână”, ni se pun la dispoziție, în afară de cele clasice, încă două butoane plasate într-o parte laterală, direct la îndemâna degetului mare al mâinii. Rotita de scroll este uneori mai pretențioasă, însă în cea mai mare parte a timpului este destul de „supusă” degetului arător.

Problemele ce se ivesc în cazul

mausilor cu bilă nu mai au ce căuta în cazul acestuia. Senzorul optic ce a înlocuit biluța își face pe deplin datoria. Totuși, unele zone puțin mai „aride” pot să pună anumite probleme cursorului, de aceea aceste suprafețe nu sunt recomandate nici chiar de producător.

În ceea ce privește firul de legătură la PC... fericire mare. Acesta lipsește cu desăvârșire. Rolul acestuia este preluat de un sistem de emisie-recepție, ceea ce permite lucrul cu mouse-ul și prin alte „locuri” decât pad-ul de pe birou. Distanța maximă până la care se poate pleca cu șoarecul la plimbare este de 5-6 metri.



Denumire:	Wireless Optical Mouse
Gen:	Șoarecul fără fir
Producător:	Genius
Distribuitor:	UltraPRO Computers
Telefon:	021-211.70.00
Preț:	N/A (cu TVA)
Calitate:	

Western Digital lansează un Reptor de 72GB

Western Digital a lansat un nou model de hard disk, un Reptor de 72GB. Acest model este disponibil în format de 3.5 inch și are o capacitate de stocare de 72GB. Este un hard disk de ultimă generație, cu o viteză de rotație de 7200 RPM și o viteză de transfer de date de 100 MB/s. Este un hard disk foarte bun, care poate fi folosit în multe aplicații.

Western Digital a lansat un nou model de hard disk, un Reptor de 72GB. Acest model este disponibil în format de 3.5 inch și are o capacitate de stocare de 72GB. Este un hard disk de ultimă generație, cu o viteză de rotație de 7200 RPM și o viteză de transfer de date de 100 MB/s. Este un hard disk foarte bun, care poate fi folosit în multe aplicații.



Possibilă surpriză de la ATI

ATI a lansat un nou model de hard disk, un Reptor de 72GB. Acest model este disponibil în format de 3.5 inch și are o capacitate de stocare de 72GB. Este un hard disk de ultimă generație, cu o viteză de rotație de 7200 RPM și o viteză de transfer de date de 100 MB/s. Este un hard disk foarte bun, care poate fi folosit în multe aplicații.

ATI a lansat un nou model de hard disk, un Reptor de 72GB. Acest model este disponibil în format de 3.5 inch și are o capacitate de stocare de 72GB. Este un hard disk de ultimă generație, cu o viteză de rotație de 7200 RPM și o viteză de transfer de date de 100 MB/s. Este un hard disk foarte bun, care poate fi folosit în multe aplicații.



Kworld USB 2.0 Combo TV Box

În cele mai multe cazuri în care un utilizator obișnuit se folosește de propriul PC pentru a viziona diverse posturi TV, respectivul computer funcționează aproape în „gol” — asta înseamnă un consum de energie în plus, un nivel de zgomot produs alurea și multe alte aspecte care nu prea sunt de bun augur. O rezolvare ceva mai „economică”, din toate punctele de vedere, o reprezintă această soluție hardware externă, oferită de cei de la Kworld. Acest dispozitiv funcționează exact ca un TV Tuner intern, cu mențiunea că pentru a funcționa nu necesită folosirea unui computer. În acest sens, cablul video ce vine de la monitor se conectează direct la acest dispozitiv. Același lucru este valabil și pentru partea de sunet. Se ia cablul de la boxe/căști și se leagă la conector „jack”, destinat acestui scop. Controlul volumului, al canalelor sau al opțiunilor legate de culori, contrast sau luminozitate se pot face fie din telecomandă, fie prin intermediul butoanelor poziționate pe TV Tuner. Imaginea obținută direct pe monitor este de o calitate extraordinară. Din păcate, nu

același lucru aș putea spune despre calitatea imaginii transmise prin intermediul computerului. Conexiunea cu PC-ul se realizează prin intermediul unui port USB 2.0. Din nefericire pentru cei care nu dispun de un astfel de port (USB 2.0), situația este oarecum dezastruoasă. Totuși, dacă e să privim partea bună a lucrurilor, adică pentru cei care dispun de un USB 2.0, situația e oarecum mai „clară”. Datorită softului ce însoțește acest TV Tuner, se pot realiza capturi de imagine și sunet codate în format MPEG 2 pentru imagine, respectiv MP3 pentru sunet. Ratele de compresie și parametrii de capturare se iau în funcție de puterea de calcul a fiecărui computer în parte. Ca bonus, acest TV Tuner permite recepționarea de semnal video și audio și din alte surse decât cele de pe antenă sau cablu.



Denumire: USB 2.0 Combo TV Box

Gen: TV Tuner Extern

Producător: Kworld

Distribuitor: Quartz Computer

Telefon: 021-410.89.40

Preț: 87 EURO (fără TVA)

Calitate:

3A Cooler Z-bra AICu1



„Românul se pricepe la toate” — este cât se poate de adevărat. În ceea ce privește acest cooler, Made In Romania, aș putea spune că dă clasă fără probleme tuturor chinezărilor cu care ne-am obișnuit până acum. Modul în care este gândit și construit acest cooler poate face față fără nici cea mai mică problemă chiar și celui mai înrăcit și mai puternic procesor AMD. În ceea ce privește overclocking-ul, jos pălăria.

Denumire: Z-bra AICu1
Gen: Cooler românesc
Producător: 3A Cooler
Distribuitor: 3A COOLER COMP
Telefon: 021-345.11.07
Preț: 13 EUR (fără TVA)
Calitate:

A4Tech Wireless 3D Mouse Big Thumb



Mausul intitulat sugestiv Big Thumb oferă o performanță ridicată față de un șoricel normal. Lipsit de orice fel de fir, gradul de confort și plăcerea în lucru cu el cresc direct proporțional cu numărul de ore petrecute cu mâna pe el. Forma sa ergonomică a fost special creată în ideea de a relaxa pe cât posibil degetul mare al mâinii, de unde și această denumire super științifică.

Denumire: 3D Mouse Big Thumb
Gen: Șoricel fără fir
Producător: A4Tech
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: N/A EUR (fără TVA)
Calitate:

Thrustmaster 350 Spider Fighting Wheel



Dacă vă întrebați ce puteți face cu 11 butoane, două pedale și un volan, răspunsul este simplu: se dă un joc cu mașini, se ia un ansamblu ca cel descris mai sus și rețeta e gata. Am uitat șofatul, dar acest aspect va fi rezolvat de cel (ceal) care va experimenta senzațiile oferite de acest volan.

Denumire: 350 Spider
Gen: Volant-pedale
Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubi Soft România
Telefon: 021-231.67.69
Preț: N/A EUR (fără TVA)
Calitate:

Orlita VC3310



Spre deosebire de alte camere Orlita, 3310

are o calitate foarte bună de fotografiere. De fapt, potența sa este atât de izbitoare, încât vreme de câteva ore nu veți face altceva decât poze cu ea, la o rezoluție de 3,3 megapixeli, sau filme. Prima se va termina memoria, căci 3310 dispune doar de 16MB intern. Indiferent de tipul materialelor stocate în memorie, acestea se pot viziona live pe TV-ul din dormitor.

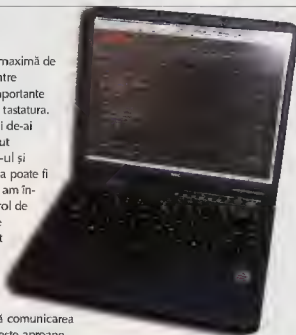
Denumire: VC3310
Gen: Cameră foto digitală
Producător: Orlita
Distribuitor: Sysnet Distrib.
Telefon: 0244-597688
Preț: 260 EURO (fără TVA)
Calitate:

NEC Versa FP520

Dintre toate notebook-urile mai recente care mi-au trecut prin mână, acesta a fost primul care nu a venit însoțit de unul dintre clasicele sisteme de operare Windows XP sau Windows 2000. Din momentul în care l-am pornit, prima imagine care mi-a „ieșit” în cale a fost cea a sistemului de operare intitulat sugestiv Free Dos. La prima vedere, mi-am zis că ceva nu este în regulă, însă după câteva momente de meditație m-am trezit și mi-am zis: „Ce idee bestială le-a cășunat ăstora!”. Pot să îmi aleg orice sistem de operare îmi pofteste inimioara. Bineînțeles, din comoditate, tot la Windows XP am ajuns, însă foarte bine puteam să mă leg la cap cu un Linux Red Hat. Puterea de calcul a acestui notebook este asigurată de un procesor Intel Pentium M la 1300 MHz. Cantitatea de memorie de care se poate bucura sistemul meu de operare totalizează 512 MB. La „cerere”, această memorie poate fi updatată până la maxim 1 GB. Afisajul informațiilor se face pe un monitor LCD de 15 toji,

capabil de o rezoluție maximă de 1400 x 1050. Unul dintre elementele cele mai importante ale unui notebook ar fi tastatura. Atât eu, cât și alți colegi de-ai mei am fost foarte plăcut impresionați de feeling-ul și ușurința cu care aceasta poate fi folosită. Mici dificultăți am întâlnit la pad-ul, ce are rol de mous. După câteva ore intense de utilizare, pot să spun că am devenit maestru în a lucra cu acest model de touch pad.

Cum la ora actuală comunicarea este cheia succesului, este aproape inadmisibil ca acest notebook să stea deoparte. În acest sens, dotările la acest capitol sunt extrem de diversificate: modem intern de 56 K, rețea Gigabit (10/100/1000 Mbps), rețea wireless 802.11b, 4 porturi USB, 1 port serial, 1 port paralel, 1 port IrDA, 2 sloturi PCMCIA plus multe, multe alte porturi și portulețe.



Denumire: Versa FP520

Gen: Notebook

Producător: Nec

Distribuitor: FIT Distribution

Telefon: 021-231.00.22

Preț: 1388 EURO (fără TVA)

Calitate:

TERRATEC

**cu Mystify 5900 Ultra
visul devine realitate**

NOU



**256
MB**



NVIDIA

MYSTIFY YOUR GAMES

- Procesor grafic NVIDIA GeForce FX5900
- 256 MB DDRII Memorie Ultra Rapidă (850 MHz)
- Ieșire DVI pentru monitoare TFT, ieșire TV-Out
- Interfață AGP 8X/4X/2X



**K Tech
Electronics**

Magazin on-line:

www.ultrapro.ro office@ultrapro.ro

Calea Griviței 397

Tel: 021- 22.44.535

Fax: 021- 22.44.586

email: office@ultrapro.ro

Vizitați noile magazine din orașele:

BAIA MARE Str. Troian, nr. 7, Tel. 0262-206.321, 0262-206.320

PIATRA NEAMT B-dul Republicii, Bl. A12, Tel. 0233-223.158

SIBIU B-dul Vasile Milea Nr. 9A, Tel. 0269-232.964

Magazin UltraPRO Service Center Distribuție zonala



FXast & FXurious

Rapide, scumpe, satisfac nevoia de viteză...

Viteză, viteză, viteză. Asemenea mașinulețelor din cunoscutul film, și cele mai noi acceleratoare video par să fie dacă nu la fel de rapide, măcar la fel de colorate. Da, ați citit bine! Colorate. Aparent, moda împodobirii bolizilor de orice fel a ajuns și în lumea IT. Desigur, nu veți putea fi însoțiți de nici o reprezentantă a sexului frumos în utilizarea acestor acceleratoare. Asta nu este însă un motiv de disperare. Se vor găsi destui admiratori în cazul în care dețineți un asemenea bolid al pixelilor, chiar dacă nu neapărat de genul acelora ce reiesc în jurul bolizilor din film.

Consolarea în cazul acceleratoarelor de față vine de la viteza cu care aceștia „ambalează” pixelii pentru o maximă performanță, deși frumoasa domnișoară ellă cu aripioare (proprietate nVIDIA) nu vă poate însoți în această cursă nebunească; eventual doar sub forma unui wallpaper sau screensaver.

Revenind la bolizii de față, trebuie spus că sub capota lor se găsește cea mai nouă generație de motoare nVIDIA, pe numele lor de botez FX. Nume

predestinat efectelor speciale, căci cum altfel am putea numi ceea ce se întâmplă în interiorul acestora. Totuși, avem de-a face în acest test cu cei mai potoliți și mai leneși membri ai familiei. Mai exact, este vorba de bolizii fără sufixul „Ultra”, ce ar fi asigurat acestora supremația în orice fel de cursă a benchmark-urilor. Chiar și așa însă, norul de fum în care aceste acceleratoare lasă vechile reprezentante nVIDIA nu este deloc de neglijat pentru orice împătimit al vitezei. Acestea fiind spuse, nu-ți mai rămâne decât un singur lucru de făcut: apăsa pedala...

Înainte de testarea propriu-zisă, a trebuit să țin cont de unele aspecte. Unul dintre aceste detalii constă în alegerea platformei de testare. În cele mai multe situații testele se fac pe cele mai tari sisteme din acel moment. Eu am optat însă pentru varianta de PC mai apropiată de utilizatorii obișnuiți, care nu prea reușesc să țină pasul cu ultimele lansări în materie de componente PC. În acest scop, am optat pentru o platformă de test formată dintr-o placă de bază acceptabilă ca preț, însă cu stabilitate și performanțe de

nVIDIA. În ceea ce privește procesorul, am aplicat cam aceeași regulă. Un procesor foarte accesibil, de care foarte multă lume la ora actuală se bucură, un procesor AMD XP la 2400+ MHz. Cantitatea de memorie folosită totalizează 512 MB. În cele mai multe cazuri, valoarea de 512 MB este suficientă pentru un PC Desktop folosit în special la jocuri (deocamdată).

Testarea efectivă s-a făcut sub un Windows XP Professional, cu tot amalgamul de update-uri, Service Pack și ultima versiune de Direct X și drivere Detonator.

Plăcile au fost „forțate” să muncească în aplicațiile 3D Mark 2001 Pro, Unreal Tournament 2003 - modul FlyBy (DirectX 8) și Gun Metal (DirectX 9)

LISTA DE ÎNCĂRCARE

Procesor:	AMD XP 2400+
Memorie:	2 x 256 MB TwinBolt II - DDR 333
Placă:	Samsung Samsung ATA N - 40GB
OS:	MS Windows XP Professional SP1
Drivere Video:	nVIDIA GeForce 45.23

Leadtek WinFast A340 TDH

A340 TDH este unul dintre cele mai performante acceleratoare grafice din această categorie. Una dintre cele mai importante facilități la care această placă nu face absolut deloc rabat sunt uneltele de monitorizare atât hardware, cât și software, ce permit utilizatorului să-și controleze fiecare opțiune legată de configurarea plăcii, până la cel mai mic detaliu. Spre deosebire de alte plăci, aici întâlnim și noua tehnologie ZBIOS ce permite protecția BIOS-ului plăcii grafice de eventuale probleme cauzate de unii virusi.

Denumire:	WinFast A340 TDH
Producător:	Leadtek
Distribuitor:	UltraPRO Comp. / Skin Media
Telefon:	021-211.70.90 / 021-231.50.97
Preț:	90 EUR (fără TVA)



PNY Verto GeForce FX 5200

Din păcate, soluția oferită de către cei de la PNY, deși este puțin mai scumpă, este mult mai săracioasă în ceea ce privește conținutul pachetului. Spre deosebire de placa anterioară, în cutie nu găsim un adaptor DVI. Pentru a mai compensa din „duree” găsim totuși un cablu TV S-VHS, foarte apreciat de către donatorii de senzații tari pe televizor.

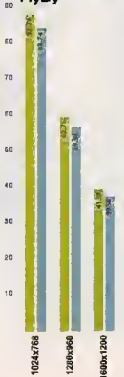
Denumire:	Verto GeForce FX 5200
Producător:	PNY
Distribuitor:	Maguy Impex
Telefon:	021-210.38.33
Preț:	90 EUR (fără TVA)



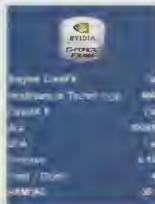
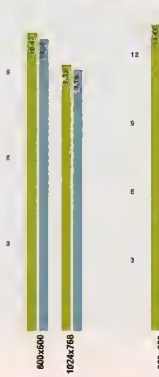
3D Mark 2001 Pro



Unreal 2003 - FlyBy

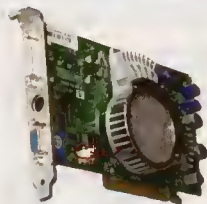


Gun Metal B1 și B2



Legend: Leadtek WinFast A340 TDH (Yellow bar), PNY Verto GeForce FX 5200 (Blue bar)

FX 5600



ASUS V9560/TD GeForce FX 5600

După cum am fost obișnuiți până acum, toate acceleratoarele grafice fabricate de compania ASUS sunt însoțite de cea mai bogată colecție de jocuri. Nici placa în discuție nu face excepție. Nume ca Morrowind, Black Thorn, Worms Blast și VR Aquarium fac mândrie ambalajului. Din păcate, jocuri ca Battle Realms sau IL-2 Sturmovik sunt

prezente doar în variantele demo. Sistemul de răcire este OK, își face treaba fără prea multă gălăgie.

Denumire: V9560/TD
Producător: ASUS
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.00
Preț: 478 EUR (fără TVA)

Expert Vision FX 5600

Dintre toate participantele în testul nostru, această placă este singura ce are în dotare o memorie video ce totalizează 256 MB și pe deasupra mai e și DDR. Din păcate, această cantitate de memorie nu prea a reușit să-i vină în ajutor plăcii în cauză pe parcursul testelor efectuate. Totuși, un lucru

destul de interesant sunt acele câteva detalii de pe cutie traduse în limba română.

Denumire: FX 5600
Producător: Expert Vision
Distribuitor: ProCA România
Telefon: 021-323.82.00
Preț: N/A

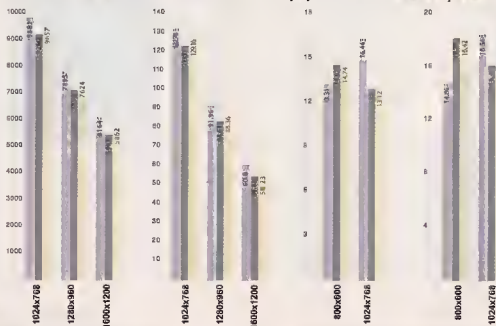
Leadtek WinFast A310 TD

Unul dintre principalele avantaje ale acestei plăci grafice îl constituie comportamentul exemplar în situațiile extreme în care se recurge la operațiunea de overlocking. Rezultatele acestui procedeu de „starcere” de FPS-uri este îndeaproape monitorizat și supravegheat de celebrul utilitar WinFox, ajuns la varianta 2. Tot

prin intermediul acestui program se pot realiza setări legate de contrast, luminozitate sau corecții ale geometriei ecranului.

Denumire: WinFast A310 TD
Producător: Leadtek
Distribuitor: Skin Media
Telefon: 021-331.50.97
Preț: N/A

3D Mark 2001 Pro Unreal 2003 - FlyBy Gun Metal B1 și B2



ASUS V9560/TD
Expert Vision FX
Leadtek WinFast A310 TD

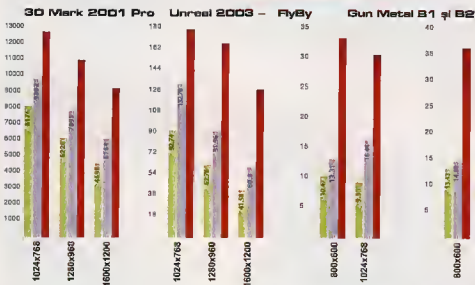
FX 5800

Terratec Mystify 5800

Impresionantul sistem de răcire ce se află montat pe această placă denotă la fel de impresionantă putere grafică rezultată din combinația FX 5800 și memoriile DDR II ce pot atinge frecvența de 800 MHz. Reversul medaliei îl reprezintă consumul enorm de energie electrică. Dacă aveți de gând să vă montați o astfel de placă în propriile sisteme, vă recomand să luați în calcul și achiziționarea unei surse cu mult peste 400 de wați (asta în cazul în care nu dețineți deja așa ceva). O altă bilă neagră pe care Terratec Mystify 5800 o primește este pentru

nivelul foarte ridicat al valorii în ceea ce privește zgomotul produs de cooler-ul acesteia. Placa obține puncte maxime la capitolul dotări în materie de jocuri incluse. Titluri ca Tom Clancy's Splinter Cell, Gun Metal sau faimosul Warcraft III cu siguranță îi vor încânta pe numeroșii fani ai acestor genuri de jocuri.

Denumire: Mystify 5800
Producător: Terratec
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 359 EUR (fara TVA)



Leadtek WinFast A340 TDH
 ASUS V9560TD
 Terratec Mystify 5800

Finish Line

Dim momentul în care noua serie de acceleratoare grafice cu chipset-urile GeForce FX a fost lansată pe piață, cei de la NVIDIA au gândit această manevră ca fiind mai degrabă o „înlocuire” a mai vechilor acceleratoare din clasa GeForce 4 MX și Ti. Totuși, în urma acestui maraton, rezultatele obținute nu prea seamănă cu cele prognozate cu ehe... multă vreme în urmă. În ciuda acestui aspect, rezultatele obținute de către aceste plăci în „sala noastră de forță” sper să vă facă o imagine cât se poate de clară asupra a ceea ce s-a dorit de fapt a fi un test care încearcă să răspundă unei întrebări de altfel simple: Se regăsesc oare diferențele de performanță dintre aceste plăci în deosebirile gigantice de preț?

■ Bogdan

Sala de forță

3D Mark 2001 Pro - testul de bază pentru orice placă video. Acesta este primul test care verifică performanța plăcii video în jocurile 3D.

Unreal Tournament 2003 - testul de bază pentru orice placă video. Acesta este primul test care verifică performanța plăcii video în jocurile 3D.

Gun Metal B1 și B2 - testul de bază pentru orice placă video. Acesta este primul test care verifică performanța plăcii video în jocurile 3D.

GET MOBILE

Philips 350

Deși încă nu se știe data exactă la care va fi lansat pe piață, cel de la Philips promit că acest model de telefon va fi o adevărată piatră de temelie pentru viitoarele modele din această serie. În primă fază, la acest mobil se remarcă designul necolțuros și extrem de aerodinamic. Nu că ar fi vorba de vreun obiect zburător, dar parcă dă altfel la poză în momentul în care îți așezi ceva în mână și te dai mare în fața colegilor și prietenilor. Datorită culorilor și unor noi elemente adăugate în „compoziția” acestuia, imaginile afișate pe ecran capătă o strălucire mult mai plăcută. Opțional, acest telefon poate fi

dotat și cu o cameră foto digitală rotativă; în mod neopțional, adică forțat de „împrejurări”, Philips 350 dispune de 32 de tonuri polifonice, o librărie în care pot fi stocate până la maxim 100 de screensavere sau wallpape.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	106 x 46 x 17 mm
Greutate:	75 g
Display:	SNT - 4096 culori
Rezoluție Display:	112 x 112 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	aproximativ 400 ore
Talk time:	maxim 4 ore



Chea 328

Chea 328 este produs de compania Cheacom și este un model Dual Band (GSM 900 și 1800) cu opțiunea de autoswitch între cele două rețele. Datorită modului în care sunt construite și amplasate tastele acestui telefon, trebuie să le atingi cu gingășie, ca nu cumva să le provoci vreo „fractură”. În ciuda acestei imagini angelice, modelul este capabil să memoreze până la 150 de identități în agenda telefonică, plus opțiunile legate de stocarea imaginilor. Un lucru pe care nu prea îl vezi la orice telefon este posibilitatea de a înregistra o conversație, să-l zicem, incriminatoare. Un alt

aspect pe care eu nu l-am prea întâlnit în ultima vreme și pe care l-am regăsit la acest Chea 328 este apelarea vocală. Senzațiile de „computer engage” și „sună-l pe Mihăiță” dau o notă specială de confort.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	109 x 45 x 18 mm
Greutate:	77 g
Display:	LCD Grafic - 4096 culori
Rezoluție Display:	N/A
Tip acumulator:	Li-Ion Standard
Stand-by:	aproximativ 150 ore
Talk time:	maxim 5 ore

Samsung E700

Avantajele pe care le oferă acest telefon îi pot mulțumi și pe cei mai pretențioși dintre noi. Despre aspectul său exterior nu avem ce comenta, este într-adevăr un „masterpiece”. În momentul în care i-ai deschis clapeta, ești întâmpinat de un ecran „imens”, raportat la dimensiunile telefonului. Stocarea informațiilor de genul nume + număr de telefon se face într-o memorie capabilă să înmagazineze până la maxim 1000 de astfel de câmpuri. În ceea ce privește ringtone-urile, baza de date e destul de solidă. Alături de cele 41 de melodii, se mai pot adăuga încă două, create de posesor, plus încă trei poziții ce pot fi „umplute” cu melodii download-ate

de pe Internet. Și la jocuri mediul este destul de diversificat. El este format din jocurile deja incluse (Go! Hamster, Honey Ball, Bowling), la care se mai pot adăuga altele „trase” de pe net. Cu ajutorul camerei digitale incluse se pot realiza imagini la o rezoluție maximă de 640 x 480 pixeli.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	90 x 45 x 23 mm
Greutate:	86 g
Display 1:	TFT Grafic - 65k culori
Display 2:	OLED Display - 256 culori
Rezoluție Display1:	160 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	aproximativ 230 ore
Talk time:	maxim 3 ore



Bogdan

EVERYTHING AT ONE PLACE

from mastering to replication...

DVD5, DVD9, DVD10



...we will be your partner in **CD** and **MC** manufacturing in the future too.

VCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.



H-2001 Székesfehérvár, P.L. 17a Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vcd@vcd.hu Internet: www.vcd.hu

ubi Soft

CONCURS LEVEL 51



Câștigă jocul Chessmaster 9000

Cine este interlocutorul lui Kianice în interviul despre Prince of Persia?

- a. Yannis Hagi ☐
b. Yannis Mallat ☐
c. Yannis Morgunstein ☐

Nume, prenume: _____
 Nr. _____
 Localitatea: _____
 Telefon: _____

(Microsoft, Prince of Persia, Kianice și Prince of Persia: The Sands of Time sunt mărci comerciale ale Microsoft Corporation)

Prin participarea la concursul "Câștigă jocul Chessmaster 9000" participantul este de acord să participe la concursul "Câștigă jocul Chessmaster 9000" și să accepte termenii și condițiile acestuia.

THRUSTMASTER

CONCURS LEVEL 51



Câștigă DVD + RGB Cable

Ce clasă de plăci video FX nu apare în testul comparativ Fast & Furious?

- a. 5200 ☐
b. 5600 ☐
c. 5800 ☐

Nume, prenume: _____
 Nr. _____
 Localitatea: _____
 Telefon: _____

(NVIDIA, GeForce FX și GeForce FX 5600 și GeForce FX 5800 sunt mărci comerciale ale NVIDIA Corporation)

Prin participarea la concursul "Câștigă DVD + RGB Cable" participantul este de acord să participe la concursul "Câștigă DVD + RGB Cable" și să accepte termenii și condițiile acestuia.

www.level.ro

Service autorizat

Bogdan Stroe - București

Am un AMD AthlonXP 1800+, 256 DDR Ram, nVIDIA GeForce 2 MX400 – 64MB SDRAM, HDD Fujitsu de 8 GB și Windows XP - Professional Edition. De ceva vreme, mă confrunt cu o problemă care mă scoate din sărite! Când instalez un joc, un program, când mă joc sau ascult muzică etc., mi se întâmplă de multe ori să se restarteze computerul singur. Dacă nu fac nimic la calculator, îl pun pe Hibernare sau pornește screensaver-ul, după care nu se mai restartează.

1. De la ce să fie oare? Am reînstatat Windows-ul de câteva ori și tot degeaba. Să fie oare din cauza faptului că hardul e vechi de 4 ani sau din cauza faptului că am rețea? Sau din ce cauză?

2. Aș dori să-mi cumpăr un HDD de 60 sau 80 GB. Ce mi-ați recomanda și cam cât m-ar costa?

R: 1. În astfel de situații, primul lucru la care mă gândesc sunt memoriile. E posibil ca anumite setări din BIOS să nu fie setate corespunzător. Pentru început îți recomand o verificare de rutină a BIOS-ului la secțiunea „tuning” a memoriilor. Dacă nu cunoști exact tipul de memorie sau frecvențele la care aceasta funcționează, cea mai bună cale de rezolvare a problemei este setarea acestor opțiuni în modul „default”.

2. Sugestia mea ar un Seagate Barracuda ATA IV. Prețul aproximativ al unui astfel de HDD este de 80 USD. Această valoare a prețului este influențată de adaosurile practicate de diverse firme IT din România.

Alexandru Neagu - @

Am o problemă legată de NFS-Porsche. De când mi-am schimbat placa de bază și placa video, nu mai pot să îl joc, deoarece în timpul cursei se blochează, adică dacă visez la stânga înainte de blocarea jocului, mașina merge la stânga fără să o mai pot redresa, deoarece nu mai merge nici o comandă. Am instalat ultimele drivere și degeaba. Care este problema?

P.S. Sistemul meu este format din: Athlon XP 1600, ASUS A7V333-X, GeForce4 MX 440 și sistem de operare Windows98 SE.

R: Mda... problema întâmplă frecvent la pasionații de NFS care și-au făcut un upgrade după ce și-au instalat jocul în uzură. Problema este legată de controller-ul de



tastatură de pe noua placă. Modul în care jocul se folosea de vechiul controller al tastaturii nu este compatibil cu noua placă. Rezolvarea se face prin reînstatul în Windows a driver-ului de tastatură, iar cu prima ocazie în care ai intrat în joc, îți reselectezi ca principal game controller tastatura. Nu uita ca înainte să reintri în circuitul automobilistic să îți reconfigurezi tastele de control al bolidului.

Bogdan Nitzu - @

De curând mi-am cumpărat o placă video GF FX5200 cu 128 RAM, TV-Out și DVI. Când pun televizorul la TV-out, totul se vede normal, când mă joc sau sunt în Windows (XP) sau încerc să văd un film pe televizor, ecranul este negru, deși pe monitor se vede filmul (la televizor se vede doar bara de la meniul programului pe care îl folosesc). Te rog foarte mult să mă ajuți. Mulțumesc anticipat!

R: În principiu, acest gen de problemă se rezolvă extrem de simplu. În primă fază, ar trebui să-ți instalezi ultimele drivere Detonator (preventiv). În a doua fază, trebuie să ajungi la opțiunile de configurare a plăcii video: start> settings> control panel> display. Ajuns aici, dai clic pe butonul intitulat Advanced, după care mergi în meniul de configurare a plăcii video (butonul din partea de sus...) de obicei, poartă numele plăcii video. Aici, următorul clic de mouse trebuie dat pe butonul Overlay Controls. Acum poți să îți configurezi și să îți setezi cum dorești toți parametrii ce țin de controlul imaginilor video afișate pe televizor.

Alex - @

Am și eu o serie de probleme cu PC-ul. Una dintre ele ar fi că primesc des mesaje de eroare de la Windows XP. Ele sună cam așa: **** has encountered a problem and needs to close. We are sorry for the inconvenience. If you were in the middle of something, the information you were working on might be lost. *** will try to recover your work. Send Error Report/ Don't Send. Din ce cauză primesc aceste mesaje? Să fie din cauza PC-ului care este cam slăbit pentru a rula Windows XP? Am un Duron 750 MHz, 128 MB RAM și HDD 20 GB Western Digital, împreună cu o placă video GeForce 2 MX 400.

R: Acest gen de eroare se întâmplă cel mai frecvent la sistemele de operare XP, a căror instalare s-a făcut cu multe veacuri în urmă. Una dintre cauze ar fi numărul foarte mare de aplicații ce au fost instalate și deinstalate. În cele mai multe cazuri, secvența de deinstalare a vreunei aplicații mai are prostul obicei de a șterge și unele fișiere care uneori sunt de folos sistemului de operare. Dacă pur și simplu nu ai chef de reînstatul sistemului de operare, o soluție temporară ar fi dezactivarea funcției ce se ocupă de astfel de mesaje de atenționare. Pentru a realiza acest lucru, clic dreapta pe My Computer, alege Properties, iar la secțiunea Advanced, dai clic pe butonul Error Reporting. Cu prima ocazie cu care ai intrat aici, bifezi fără rețineri butonul Disable Error Reporting.

■ **BogdanS**



Și ce dacă nu ne-am calificat la europene? Avem echipă? Avem valoare? Au arbitru? Eh... la stați un pic, că acum realizez. În momentul în care voi citiți asta, durerea din sufletul microbistului român probabil s-a mai atenuat puțin și vin eu să bag cuțitu-n rană. Ce vroiam să spun?... Chiar, ce vroiam să spun?

A, da... Oameni buni, lăsați fotbalul, semințele și stadioanele și îndreptați-vă spre cea mai apropiată sală de jocuri. Luați-vă copii, părinții,

semințele și fularele tricolore și îndrăzniți să fiți spectatori la un meci de Counter-Strike. Care Brilliantu', ce Colonel? Care Naș? Numai despre frag-uri, snlper și wail-hack să vă aud vorbind. Aveți voie să zberlați alături de amici, să vă luați cu mâinile de cap, să vă enervați și să vă bucurați. Semințele sunt optionale.

Iar dacă o dată pe an vă veți trezi înconjuerați de alte câteva sute de nebuni la fel de agitați de ceea ce se vede pe două ecrane în capătul unei

săli întunecate, atunci să știți că ați ajuns la preliminariile World Cyber Games.

Anul doi

Concursul organizat de către Professional Gamers League și avându-i ca sponsori principali pe cei de la Samsung s-a desfășurat anul acesta tot la București, tot în cadrul complexului Romexpo, în aceeași sală, la care ajungeai urcând pe aceleași trepte, dar,



No, și acum toți în cor, să scoatem argintu' viu și fragurile din inamic!



Îi văzuși, bă, pe puștiu' ăia cu AK-ul? Frate, eu zic că-ă angajăm la noi!



Vrem sânge, nu păpuși!



Se trage? Se irage! Se trage?!

sper, cu alți mici frângându-se imposibil la intrare. Și? Ce s-a schimbat? În primul rând, evenimentul de anul trecut a avut loc cândva la începutul toamnei, pe când anul acesta căldurile de 40 de grade și ceva au cam înmuiat genunchii participanților și ai spectatorilor.

Dacă anul trecut competiția s-a întins pe durata a două zile (și o noapte albă), de data asta organizatorii s-au gândit și la binele nostru și au mărit durata competiției la 3 zile. Spre deosebire de anul trecut însă, când în cele două zile a avut loc doar concursul de Counter-Strike, anul acesta, de-a lungul celor 3 zile s-au desfășurat nu mai puțin de 3 competiții: concursul de Counter-Strike, cel de Warcraft III, precum și un eveniment special, concursul de Counter-Strike pentru fete.

Primele două zile, extrem de relaxate și de aerisite (ca și tot concursul, de altfel), au fost dedicate în totalitate etapelor preliminare din concursul de Counter-Strike. Surprinzător, dacă anul trecut meciurile din „calificări” au fost în mare parte văduvite de spectatori, de data aceasta

sala a fost plină aproape tot timpul.

Regulile nu s-au modificat esențial față de anul trecut (regulamentul preliminarilor WCG2003 a coincis cu regulamentul Campionatului Național de Counter-Strike, cu câteva mici modificări), existând același Winners' bracket și Losers' bracket, însă organizatorii au avut bună-voință să afișeze pentru toată lumea un program clar al meciurilor, ceea ce i-ar fi scăpat de multe dureri de cap pe spectatorii de anul trecut. Hărțile pe care s-a desfășurat competiția au fost următoarele: de_aztec, de_cbble, de_dust2, de_inferno, de_nuke și de_train. Au participat 48 de echipe a câte 5 jucători plus rezerve, iar câștigătorul...

Să nu ne grăbim. Favoriții principali de la ediția precedentă (Pro și TeG) au rămas la fel de puternici, însă o altă echipă din Constanța (-Eq-) avea să se alăture anul acesta. Restul echipelor,



Uaaaa, uueeee, am câștigat!!! ...! acum ce?

deși unele foarte promițătoare, nu au reușit să accedă în etapele finale ale competiției. Cu toate acestea, unele meciuri de la începutul concursului au reușit să depășească în spectaculozitate meciurile dintre „grei”. Și asta deoarece, în timp ce echipele mai neexperimentate își permiteau să atace haotic și să creeze spectacol, cele mai „bătrâne” au aplicat o tactică de așteptare, meciurile cele mai importante transformându-se astfel în jocuri „expectative”, în care acțiunea se derula extrem de rapid la sfârșitul fiecărei runde.

Pro părea că va repeta figura de anul trecut, având câteva meciuri foarte bune cu TeG. Din păcate pentru ei, nu au reușit să treacă de câștigătoarea de



The Elder Gods, câștigători! R@m-Girls, câștigătoarele

Ceva fani...



Aici o fi? Ești sigur? Să nu intrăm cumva la vreun film xxx și să ne dăm toată alocuția pe bilete

anul trecut și s-au mulțumit într-un final cu locul 3. Pe de altă parte, -Eq- (câștigătoare campionatului național) a ajuns în finală alături de TeG, pe care îi mai învinseseră în meciurile anterioare. Finala a fost însă dominată de TeG (în afară de câteva momente în care -Eq- părea a fi în stare să furnizeze o surpriză), iar la sfârșitul meciului echipa din București a fost declarată câștigătoare. Iarăși. Din nou.

Warcraft și altele

După cum v-am mai spus, organizarea competiției din acest an a fost net superioară celei de anul trecut, cu un program mult mai aerisit și cu mai



Bucuria învingătorilor sau "Cautărilor sunt timpul optimiști"



Hai, mă, odată, ai nuci deți-vă, că se răscos micili

multe concursuri desfășurate în cadrul celor 3 zile caniculare din București.

Concursul de Warcraft III a fost destul de pușin „mediatizat”, el putând fi urmărit în altă sală decât în cea în care se aflau majoritatea spectatorilor. Și asta nu mi se pare un lucru tocmai bun, meciurile fiind bune și spectaculoase. Sper ca anul viitor nu numai concursul de Counter-Strike să fie transmis în sala principală, pe cele două proiectoare, ci și celelalte (măcar finalele).

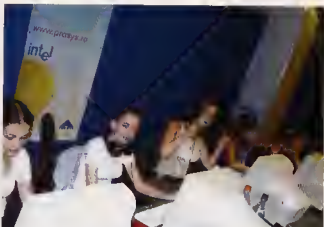
Câștigătorii concursului de Warcraft III (toți trei urmând a se deplasa în Coreea) au fost: **Eviscerator**, **Orly** și **Dreamboy**, toți membri ai aceluiași clan. Cum care clan? TeG, normal...

Concursul de Counter-Strike destinat echipelor formate numai din fete a fost o premieră pentru acest gen de competiție, deși astfel de echipe nu sunt noi în peisajul ăăă... competițional (loanitoaia mă fact). Câștigătoare au fost cele de la **Rēm-Girls** din București, urmate pe locul doi de Crazy (TeG Girls) (iarăși?!) tot din București și pe locul trei de uG-Girls din Buzău. De asemenea, nici finala de fete nu a fost transmisă în sala principală, ceea ce ar fi putut aduce niscălva huiduleli din partea privitorilor dacă nu ar fi fost prea concentrați cu semiinalele și finala de la băieți.

Dar cum România va fi reprezentată la WCG 2003 nu numai în Counter-Strike și Warcraft III, iată care sunt și ceilalți câștigători ai preliminariilor WCG 2003 din România:

Starcraft – TeG-Shamanul (și stați, că nu e ultimul din clan)

FIFA 2003 – TeG-Gica (v-am spus eu) și Bugsy.



Auzi, și îmi spune ala că ochelarii mei de tero nu sunt cool. Așa l-am dat un headshot!



Tu, eu cred că ăștia ne-au trairit și ne-au șutit moritoarele

Befă

WCG 2003 se va desfășura pentru ultima oară anul acesta în Coreea (Seul, 12-18 octombrie), urmând ca anul viitor competiția să se desfășoare la San Francisco, iar în următorii ani să se plimbe prin toată lumea.

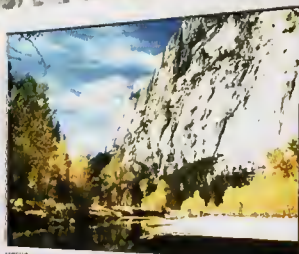
Preliminariile din România au fost un succes mai ales din punctul de vedere al gamerului care nu credea că va face vreo dată bani din jucat în România. Premiile din cadrul competiției din acest an au totalizat 5000\$, iar clanurile cele mai competitive au început a fi sponsorizate de diverse firme, care mai de care mai importante. Mai mult decât atât, și la chestia asta să ciulească urechile toate firmele care nu știu cum să se „lipească” de un public tânăr și numeros, nu se întâmplă în fiecare zi ca o sală plină ochi de tineri să aplaude la sfârșit sponsorul principal al competiției (Samsung), ceea ce nu ar fi făcut dacă le împărțeau fluturași pe stradă. Îi orbeai cu panouri publicitare sau îi stresai cu reclame la televizor.

Avem deci un public numeros și destul de stabil, oameni care vor să investească în astfel de competiții, precum și jucători de calitate. Încă un pic, și creștem mari și o să vedeți atunci...

■ Mitza

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited
www.samsung-electronics.ro

CULORILE TOAMNEI și CULORILE SAMSUNG UNICE și DE NEEGALAI



Rezoluție: 1280x768
Dim.pixel: 0.26
Contrast: 400:1
Timp raspuns: 25 ms
Interfață: Digital, Analog

GARANȚIE
3
ANI

SyncMaster 172 W - Wide Screen 16:9
cu Multimedia Stand



DECK Computers Int'l. S.A.

Reprezentant SAMSUNG-IT România - Service Center SAMSUNG-IT România

SAMSUNG

DA, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
<input type="checkbox"/> 3 luni	346.000 lei	230.000 lei
<input type="checkbox"/> 6 luni	600.000 lei	400.000 lei
<input type="checkbox"/> 12 luni	1.380.000 lei	750.000 lei

Încăpând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Nr.

Căpătare

Telefon

Am plătit

Suma

Nr.

Căpătare

Telefon

Am plătit

Suma

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL OPEN OFFICE	130.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Localitate

Telefon

Am plătit

Nr.

Căpătare

Telefon

Am plătit

talon de abonament

Occupați talonul din revistă, completați-l și expediți-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de comandă

Occupați talonul din revistă, completați-l și expediți-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Vrei
5 reviste
GRATIS
ABONEAZĂ-TE PE UN AN!

12 reviste x 115.000 lei = 1.380.000 lei

1 abonament / an = 750.000 lei



**După 60.000
de ani fără ceva**

[illegible]

Measure instruments

In clasa de 27 elevi
Zorica Apat, profesor
troune de ani, pleasta Mire
s-a scutit la casa mamei
mamei ei pe strada. La Torna
s-a scutit pe 15.757.000
km. Co sa mai vorbim...
de obicei, un elev de
clasa dintr-un liceu. In
clasa, o profesora international
lumina s-a scutit pe la casa ei
sau, limitat la un chibrit mare.

[illegible]

A l'elaborazione di questi dati si è
 tenuto conto di tutti gli interventi
 effettuati. Anche, anche se non
 possono, ovviamente, di volta in volta
 essere individuati, alcuni casi di
 omissione, non praticabili, non lo
 sono, ma, per la loro natura, non
 possono essere individuati.

[illegible]

Worms, vine
line, soil

[illegible]

partea a se afla in stadiu de dezvoltare, pe masura ca se dezvoltă, se poate transforma in altceva, de exemplu in alt tip de celulă sau in alt tip de țesut.

■ [Lecture 10](#)

On a Monday night, a 2001 Ford Mustang (license # 2227) was seen on the road in the area of the crime scene.

Alert@Ally.cc: unsubscribe

Agree that the first part of the sentence is true, but the second part is false. The first part is true because the sentence is a statement, and the second part is false because the sentence is not a question.



PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME

Interviu oferit echipei LEVEL de către Yannis Mallat (producător)

Prince of Persia a fost un joc extrem de popular, cândva prin anii '80. A fost primul care a introdus animațiile cu mișcări reale ale personajelor și, de asemenea, a fost primul joc care a avut o acțiune bazată pe o poveste. De altfel, el a fost cel care a dat tonul jocurilor acțiune inspirate de o poveste. Din păcate, partea a treia a jocului, menită să sărbătorească aniversarea a zece ani de la lansarea jocului, nu a fost primită prea bine de către fani, făcând astfel ca interesul pentru această serie să scadă. Acum, Ubi Soft are posibilitatea de a reabilita imaginea seriei Prince of Persia cu Sands of Time, prima dată prezentat la E3, un joc care la prima vedere lasă o impresie foarte bună. L-am rugat pe Yannis Mallat, producătorul jocului, să ne răspundă la câteva întrebări.

Yannis Mallat: (râde) ... ah-ah-ah... nu vă pot spune nimic despre oamenii din vârful piramidei, dar eu, unul,

am fost destul de speriat când mi s-a propus acest proiect. Reînvierea unei vechi licențe, mai ales a acestei licențe – a unui joc cu o



LEVEL: Haideți să începem cu partea mai grea: nu le-a fost frică celor de la Ubi Soft să scoată de la naftalină PoP după insuccesul ultimei părți a seriei?



asemenea reputație, foarte bine cunoscut și care a pus bazele genului action / adventure – nu a fost oare la ureche. Cu atât mai mult cu cât, din cauza insuccesului de care a avut parte ultimul joc din serie, era clar că dacă și noi o dăm în bară, asta ar însemna îngroparea definitivă a seriei. Recunosc că și asta a mai adăugat un pic de presiune situației ☹. Dar odată ce am aflat toate datele problemei, ne-am pus pe treabă și am uitat de frică, de posibilitatea îngropării definitive a unui joc și ne-am concentrat pe joc, cum să îl facem să fie bun și mai ales să îl facem atât de bun încât să aibă un mare succes chiar dacă nu ar fi avut acest nume celebru și toată această moștenire.



L: Când v-ați apucat de producerea jocului și când va fi gata? Ce este deja gata și ce mai aveți de făcut la el?

Y: Producerea jocului a început acum 2 ani de zile, chiar dacă existau niște discuții între Ubi Soft și Jordan Mechner de câteva luni bune. Am început să îmi pun la punct o echipă prin mai 2001 și să mă gândesc, să ne gândim de fapt, la ce am putea face cu un asemenea nume. Dar eu spun că adevărata muncă a început în iulie, când Jordan a venit în studioul nostru din Montreal. De ce? Pentru că atunci echipa noastră (mai puțin de 10 oameni la momentul respectiv) a văzut reacția lui Jordan când s-a uitat peste ce pusese noi cap la cap până atunci. A rămas blocat și noi ne-am spus: "aha... se pare că suntem pe drumul cel bun...". Jordan simțea aceleași lucruri ca pe vremea când el se ocupa de PoP1, și noi la fel. Acela a fost adevăratul început. Cât despre ce mai avem de făcut, mai puțin decât am făcut până acum, asta e sigur ☺.

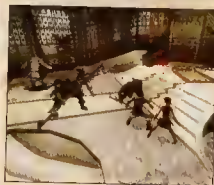
Mai avem încă de făcut rețușurile finale, tweaking-ul, echilibrarea jocului și, nu în ultimul rând, eliminarea tuturor bug-urilor.



L: Ce anume a inspirat povestea și atmosfera jocului?

Y: Îmi amintesc că în faza de concept, toți cei implicați în proiect am fost încurajați să citim poveștile din 1001 de nopți. Este locul perfect de unde te poți inspira pentru o poveste interesantă, dar și pentru a veni cu niște idei trăsnite, atât pentru acțiune, cât și pentru locații. Pe partea cu povestea, Jordan a funcționat pe post de scenarist și el a scris povestea fantastică ce se dezvoltă bucată cu bucată prin tehnici narrative de primă mână. Raphael Lacoste, designer-ul de nivel, nu a căzut în patima Evului Mediu și nu a umplut atmosfera cu un amalgam de culori și cu toate acele lucruri pe care le poți vedea în orice film de duzină de genul Lampa Fermecată sau Covorul Zburător... Nu, el a studiat adevărata artă și arhitectură din Persia medievală, care este foarte subtilă și fermecătoare. Și-a găsit inspirația în foarte multe cărți și tratate de istorie. Jucătorii vor fi fermecați fără să își dea seama. Aceasta este adevărata magie.

L: Se pare că eroul principal a



devenit mult mai athletic și beneficiază de niște abilități acrobatice pe care nu le-am mai văzut în jocurile anterioare. Are unele dintre trăsăturile Larei Croft și ale celor din Matrix, iar toate acestea sunt combinate cu efectele vizuale din "Crouching Tiger, Hidden Dragon". Puteți să ne spuneți de unde până unde și cu ce scop?

Y: El bine, știți, noi, producătorii de jocuri, împărțim aceeași idee. Asimilăm tot ce se poate de pe la Hollywood sau ce mai este la modă pe Coasta de Vest și tot așa... Și chestia asta mi se pare normală. Dar diferența R-E-A-L-Ă este că de bine implementezi acele idei într-un joc. Alex Drouin, directorul nostru de la animație, este un fan și un practicant al kung-fu-ului. Când CTHD a apărut pe ecrane, am fost dați pe spate. Nu neapărat de mișcările acelea nemaipomenite, dar felul armonios în care se îmbinau toate a alcătuit un tot perfect. A fost foarte impresionant pentru noi și exact același sentiment vrem să îl însușim și jucătorului. Cât despre Tomb Raider, este greu să spui că ne-am inspirat din acel joc când jocul nostru este cel care a pus bazele genului action/adventure, care a dus la asemenea titluri ☺.

L: Per total, cât de mult se bazează PoP3 pe cele două jocuri precedente?

Y: Haide să vorbim doar despre PoP 1&2 aici... Aș spune că am păstrat cele trei elemente de mare succes din primele jocuri: seturi de mișcări nemai-văzute și fluiditate a animațiilor, secvențe de luptă intensă și un design de nivel puternic și inteligent. Și crede-mă, exact asta ne trebuie! Desigur, este ceva

ce vom adăuga în Sands of Time: TEHNOLOGIE. Ceva ce poate fi atins doar prin consolele de ultimă generație, chiar de generația următoare, ceva ce oamenilor le place mult: jocul cu curgerea timpului (în real time), sistemul fizic (păr, corpură moi, perdele...), inverse kinematics, încărcare dinamică, mai spune și tu...

L: Pe parcursul jocului, care va fi proporția dintre genul adventure și genul action?

Y: Sunt atât de îmbinate încât jucătorului îi va fi foarte greu să facă distincția și să spună: "asta e partea de adventure" sau "asta e partea de action". Stilul jocului va pune jucătorul direct în mijlocul acțiunii, chit că este în timpul unei lupte, în mijlocul unei acrobazii, oriunde, oricând. Acum, totul depinde și de felul în care definești tu adventure. Per se, aventura este subestimarea unei situații critice. Prințul este clar în mijlocul a ceva mult mai mare decât el și asupra cărui rula nu are nici un fel de control. Dez-lănțuirea lui Sands of Time este ca și cum ai deschide Cutia Pandorei, la fel ca și arca pierdută... Trebuie să se descurce cu lucruri nemăvăzute până atunci. A trezit Răul și asta îl aruncă direct în mijlocul acțiunii.

L: Când și unde se va implica Jordan Mechner, creatorul seriei originale, în procesul de producție a jocului?

Y: Se va implica? Jordan este implicat până în gât, de la bun început. La început ca scenarist. Dar pe măsură

ce proiectul prinde formă, este din ce în ce mai mult consultat în materie de design de nivel. Este extraordinar să îl avem pe Nașul genului action/adventure printre noi.

L: Spune-ne ceva despre povești, personaje, decoruri și arme.

Y: Prințul, lentat de vizorul malefic, a dat drumul în lume la The Sands of Time. Acel nisip era ținut într-o clepsidră magică, lăsată în grija unor indieni bătrâni și înțelepți. De atunci, Apocalipsa s-a abătut asupra

castelului, nisipul s-a împrăștiat repede, înfostând fiecare ființă umană atinsă, transformând palatul într-un loc de joacă perfect pentru prințul nostru. El nu are de ales și trebuie să colaboreze cu o prietenă indiană cam misterioasă, în care nu prea poți avea încredere, dar trebuie să o faci, pentru a readuce nisipul în clepsidra magică. Prințul este un maestru săbier și un foarte bine antrenat acrobat, dar mai este ajutat și de Pumnalul Timpului, armă ce îi oferă eroului posibilitatea de a se lupta cu mai



mulți inamici deodată, într-un stil nemăvăzut până acum.

L: Cât de multe niveluri sunt în joc?

Y: Știi, am implementat un sistem dinamic de încărcare a nivelului. Nu vor exista chestii de genul: "Harta și obiectivul atins. Așteptați să se încarce nivelul următor". O să fie totul imens, fără sfârșit. Locul de joacă va fi înregul castel, unde prințul se va plimba pe acoperișuri, prin subterane, pe pereți,



prin pereți... Asta îi va oferi posibilitatea jucătorului de a fi introdus într-o mulțime de locații diferite, fără a distruge continuitatea jocului.

L: La ce fel de AI trebuie să ne așteptăm?

Y: Unul care vă va pune probleme, deoarece va fi deștept. Inamicii, odată ce s-au transformat în Sandmen, luptă cel mai bine în grup. Atunci beneficiază de o inteligență comună, mai ridicată, inteligența de haită. Mai mult, unii dintre ei vor putea fi uciși doar printr-un anumit fel... o să vă surprindă.

L: Cum se va controla camera?

Y: Acesta este lucrul cu care ne mândrim cel mai mult. Este atât de bine făcută, încât nu trebuie controlată în nici un fel. Am făcut o grămadă de teste care toate au dat rezultate excelente și doar știți cât de importantă este camera. Dar bineînțeles că jucătorul o va putea controla dacă va dori. Astfel, va putea admira peisajul sau cerceta harta în amănunt.

L: Jocul cu nisipul timpului pare a fi partea cea mai interesantă. Vom putea relua ultimele 10 secunde ca să aflăm ce ne așteaptă. Ne poți da ceva detalii?

Y: Aaaaahh... asta e partea cea mai interesantă. Nisipul timpului. Este ceea ce noi numim capodopera din design. Este ceea ce leagă totul, de la poveste la gameplay. Nisipurile timpului sunt o năpastă când sunt scăpate de sub control. Nimeni nu le poate controla, decât dacă are un artefact făcut din nisipuri. Cel mai puternic asemenea artefact este Pumnalul Timpului, cel pe care prințul îl deține. Umplut cu nisip, el îi oferă stăpânului său mai multe puteri: puterea de a da timpul înapoi (în timp real), puterea de a avea viziuni despre viitor, în anumite părți speciale (cu un efect impresionant la intrarea în tranșă), puterea de a îngheța inamicii, de a opri timpul, de a se mișca foarte repede... Toate foarte impresionante. Stăpânește Nisipurile sau te vor îngropa, despre asta este totul.

L: Ce putem spune despre partea tehnică a jocului? Ce efecte grafice suporta?

Y: După cum am mai zis, The Sands of Time este despre TEHNOLOGIE. Ați văzut cu toții ce bune și frumoase erau toate în Splinter Cell, nu? Ei bine, de la Sands of Time să vă așteptați la mai multe...



L: Ați reușit să introduceți toate ideile plănuită în joc sau să ne așteptăm și la o continuare?

Y: Știi, când te apuci să faci un joc, trebuie să lași unele lucruri deoparte. Ce lași deoparte sunt lucrurile care nu dau bine puse lângă celelalte. Este un proces de eliminare a tot ceea ce este slab pentru a păstra doar ce este cel mai bun. Toată chestia este să nu tai nimic din ce nu a mai fost folosit până acum, evident. Așa că, la început, tai până când rămâi doar cu ce îți trebuie. Ce a rămas este exact ceea ce trebuie.



L: Jucătorii de pe PC au de ce să se teamă? Vor primi un joc care are problemele clasice ale jocurilor de consolă portate pe PC (lipsa posibilităților de salvare, dificultăți la controlul personajelor, funcții grafice nefolositoare la maxim)?

Y: Jocul este un joc pentru console, asta e sigur. Dar chiar și așa, nu este greu să îți faci să fie un joc extraordinar și pentru PC. În legătură cu controlul personajelor, suntem conștienți de faptul că ar putea strica tot, așa că este prioritatea noastră numărul 1. Hei, POP a fost un joc pentru PC, așa că nu îl vom dezamăgi pe jucătorul de pe PC!

L: Care a fost partea cea mai plăcută din întreg procesul de producție?

Y: Partea cea mai frumoasă a fost timpul petrecut cu echipa. A fost extraordinar faptul că am putut participa la crearea jocului, imaginarea poveștii, la design-ul de nivel, la plănuirea și apoi la jucarea capodoperei ce a ieșit din creierii ăștia. Un proiect este de fapt o aventură umană și munca cu echipa a fost ceva ce am prețuit cu adevărat.

Noul Prince of Persia, din ce s-a văzut din filmele prezentate la E3 și la ECTS, cu animația sa subtilă, sugerează un joc cu efecte vizuale extraordinare. Acest lucru, combinat cu stilul de luptă la Matrix și cu ideile noi, poate foarte bine să ducă la lansarea unui joc de un real succes.

■ LEVEL

Activision Pre ECTS Press Day

Se făcea că era o minunată zi londoneză de vară târzie... Proaspăt coborât din avionul românesc al companiei

TAROM, am luat calea hotelului, după care m-am repezit cu suflet de metrou britanic spre Earl's Court, unde trebuia să fiu preluat de serviciul special de transport angajat de Activision cu ocazia zilei de dinainte de ECTS 2003, zi în care hotărâse să atragă presa mondială într-un mediu separat de nebunia târgului (la care Activision oricum nu a participat decât formal).

Ajung în Earl's Court... și dă-i și caută serviciul special de transport... și ia-l de unde nu-l. În cele din urmă, o dubiță Mercedes izolată, cu un sofer la fel de izolat în cravata-i, mi-au sărit în ochi pe fundalul monoton al asfaltului parcări din spatele ECTS. În doi timpi, trei mișcări și 1,64 optimi m-am deșus în „limuzina” carry-all, bucuros că am la dispoziție un Sprite și spațiu cât pentru zece... care, evident, s-a umplut aproape instantaneu cu unsprezece indivizi. Indivizii s-au dovedit în cele din urmă a fi niște băieți de treabă, italieni de origine, chiar redactori ai echivalentei reviste concurente, numită la ei PC Games World. Din vorbă-n vorbă, iați-ne pe drum, după aceea în fața sediului Activision din Slough și, în fine, cam

înghesușiți, într-o cămaruță de patru pe trei, salutând fete străine și câscând gura la ce se întâmpla pe acolo.

Îmboldiți de naturalul sentiment al foamei, ne-am repezit gales spre fursecuri, comentând între timp deosebirile dintre acest Activision Pre ECTS Press Day și EA Play-ul organizat cu un an în urmă. Cruda realitatea ni s-a înfățișat în toată oroaia: Activision e mai săracă decât Electronic Arts. Mult mai... vizibil mai... Argumentul a venit repede: „Am dorit o atmosferă mai intimă”. Deh, atât de intimă încât era dificil să-ți iei notițe fără să-l scarpini în ureche pe megieșul jurnalist.

Evident, EA Play a avut mult mai mult fast... Dar, în definitiv, parcă asta contează cu adevărat? De fapt, toată lumea venise cu un singur, MARE scop. Acela de a vedea Rome – Total War rulând frumos pe un ecran mare, plat și cu explicațiile de rigoare. Activision a încercat (și în parte a reușit) să atragă atenția și cu The Movies, semnat Peter Molyneux, și Call of Duty (a cărui echipă de producători este compusă în mare parte din cei care au stat în spatele lui Medal of Honor: Allied Assault). S-amu, pe-ndelete, că n-oi fi fulger...



Unde-s mulți... -s mulți



La Activision sunt fani și au Xerox

ROME

TOTAL WAR

M-am întors de la Londra cu poze, amintiri, oboseală etc., dar poate mai importantă decât toate este cartea de vizită Activision pe care scrie, cu litere de-o schioapă juma', „Rome – Total War is coming to ROMANIA!”. Asta înseamnă că jocul acesta riscă să arunce populații întregi de gameri în delir.

Cu toții cunoaștem seria Total War. Mulți dintre noi au jucat aceste jocuri. Desku sunt aceia care au terminat jocurile TW. Însă sunt destul de puțini cei care au înțeles la perfecție mecanismul acestor tactico-strategii extrem de complexe.



Prin Rome - Total War, Activision își propune să meargă mai departe pe drumul deschis cu Shogun, însă, evident, sub presiunea timpurilor și a hardware-ului, s-a trecut la o grafică integral 3D pe harta tactică (cea strategică nu a fost arătată nici măcar o secundă). Și cu asta ne-au înnebunit de cap cei de la Activision timp de o jumătate de oră, fără a dezvălui secretele și implementările noilor funcții de AI. E sigur că sistemul de recrutare va rămâne similar, însă adaptat specificului român, că organizarea pe câmpul de luptă va fi asemănătoare cu cea din celelalte jocuri, dar sunt lucruri schimbate major: acum orașele sunt „adevărate”, cu clădiri care pot găzdui minigamizoane, dar care pot fi dărâmate sau arse. În plus, introducerea elefanților ca unitate combatantă presupune adoptarea unor tactici extrem de precaute.

Per total, impresia lăsată de Rome - Total War a fost una de uimire combinată cu o oboseală a obșnuinței. Nu mă înțelegeți greșit: jocul s-a prezentat excelent și, se auzeau laude, ar rula impecabil și pe PIII 600 MHz cu 128 MB RAM (deși într-un moment de respiro am aruncat o scurtă privire asupra configurațiilor din încăpere: P4 3,06 GHz cu 1 GB RAM și ATI Radeon 9800 PRO peste tot...).

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



Ma! vrei ceva ?

UNI BUCUREȘTI
Str. Ștefan Știrbei nr. 23 - Sectorul 5
Tel: 021-231.87.81 Fax: 021-231.87.82
www.ubisoft.ro

Testoasă cu aromă, direct de pe ecran

CALL OF DUTY

Seara se lasă peste sediul Activision din Slough... Intră Tim Ponting, Head of European Corporate Communications și așa mai departe, care se așază la un computer și începe să-mi doinească ușor despre Call of Duty. Evident, eram familiarizat cu jocul doar din imaginile pe care le-am postat cu mânuțele-astea două pe www.level.ro. Acum, era „the real thing”. Începe nebunia: împușcături, explozii, oameni morți, loviți de compatrioți care urlau sloganuri comuniste prin portavoce primitive, bărci... hmmm... avioane germane mularând apa cu tunurile...

hmmm... și, brusc, m-am iluminat: eram în Stalingrad, în *Enemy at the Gates*. Greșit, intervine Tim, acesta este Call of Duty, „inspirat doar puțin din film”. Evident, filmul este inspirat și el din bătălia pentru Stalingrad, ergo asemănarea... să zicem.

Jocul este un Medal of Honor dus un pic mai departe. Scripting-ul la greu te face să te cam îndoiști de realismul evenimentelor, dar, per total, Call of Duty este un joc de atmosferă care s-ar putea să rezerve surprize extrem de plăcute celor pasionați de pac-pac-uri patruzeciste.



Ma bun ca MOHAA?



Mucava, decoruri, spolia lătină



The horror... err... western?

În aceeași atmosferă britanic de sumbră am asistat la prezentarea unui joc despre al cărui viitor se știu foarte puține chiar și în echipa de producție. Povestea merge cam așa: într-o dimineață, Peter Molyneux s-a trezit și a zis: „Voi face un joc în care ai de condus un studio de filme”. Și s-a apucat de treabă și... jocul nu arată și nu se mișcă rău. Problema e că scârțâie acolo unde doare de fapt cel mai tare: transformarea ideii în gameplay.

The Movies va fi complet 3D la devenit cu adevărat înutil

să mai spui așa ceva...), jucătorul va avea în grijă un studio de filme din 1920 până în 2020 și va putea produce toată gama de pelicule imaginabile: horror, SF, drame, western-uri, de călci, comedii etc. Va avea la dispoziție o grămadă de actori, care se vor diferenția prin talent, înclinații, vicii și, evident, salariu. Adăugați la toate acestea zeci de decoruri, echipe întregi de regizori, scenariști și tehnicieni de sunet și obțineți un frumos „Black & White does Hollywood!”.

■ Mike

www.

I found a duckwww.ifoundaduck.co.uk

Oamenii vor să se simtă bine, să iasă în oraș la o bere cu amici și să stea la discuții. Câteodată însă, aceste discuții au niște rezultate total neașteptate, iar deciziile și ideile nebunești încep să își facă apariția. De exemplu, unii pun de o jară (Cabiria, să zicem...), pe când alții se rezumă la răstuse. Cum care răstuse? Păi, alea 500! Care? Păi, să îți explic: niște plictișiți au strâns 500 de răstuse din plastic, le-au pus câte un cod de identificare la gât și le-au plasat prin Londra. Rezultatul? După doi ani răstusele respective sunt împrăștiate prin toată lumea, iar ifoundaduck.co.uk este site-ul care se ocupă de călătoriile răstuselor, de recordurile pe care le-au doborât și de locurile prin care au fost. Să bem pentru asta!

**International Center for Bathroom Etiquette**www.icbe.org**Welcome,**

to the International Center for Bathroom Etiquette

Hello, I like to welcome you to the International Center for Bathroom Etiquette.

What is Bathroom Etiquette?

Bathroom Etiquette is the art of being polite and respectful in the bathroom. It is a set of rules that governs how we should behave in the bathroom. It is a set of rules that governs how we should behave in the bathroom. It is a set of rules that governs how we should behave in the bathroom.

How do I use the Toilet Paper?

When using the toilet paper, it is important to use it properly. Do not use too much paper. Do not use the paper to clean your face. Do not use the paper to clean your body. Do not use the paper to clean your clothes. Do not use the paper to clean your shoes. Do not use the paper to clean your car. Do not use the paper to clean your house. Do not use the paper to clean your dog. Do not use the paper to clean your cat. Do not use the paper to clean your bird. Do not use the paper to clean your fish. Do not use the paper to clean your pet. Do not use the paper to clean your pet's house. Do not use the paper to clean your pet's car. Do not use the paper to clean your pet's house.

How do I use the Toilet Paper?

When using the toilet paper, it is important to use it properly. Do not use too much paper. Do not use the paper to clean your face. Do not use the paper to clean your body. Do not use the paper to clean your clothes. Do not use the paper to clean your shoes. Do not use the paper to clean your car. Do not use the paper to clean your house. Do not use the paper to clean your dog. Do not use the paper to clean your cat. Do not use the paper to clean your bird. Do not use the paper to clean your fish. Do not use the paper to clean your pet. Do not use the paper to clean your pet's house. Do not use the paper to clean your pet's car. Do not use the paper to clean your pet's house.

Thank you for visiting the International Center for Bathroom Etiquette website. We hope you found this information helpful. We will continue to provide you with more information on bathroom etiquette in the future.

Dacă tipii care au avut ideea cu răstusele erau cât de cât plictișiți, imaginați-vă ce viață socială searbadă pot avea niște indivizi care au fondat un centru internațional al bunelor maniere în toaletă (!!!). Mai mult decât atât, seriozitatea cu care sunt abordate subiecte gen "Cum să așezăm hărtia igienică" sau "Cum să nu ne stropim... prea tare" nu pot decât să ridice niște sprâncene și semne de întrebare. Oricum, dacă sunteți curioși sau aveți nevoie de ceva lecții în plus, accesați cu încredere site-ul de față. Au și forum, cu oamenii care nu se dau în lături să îți ofere o mână de ajutor.

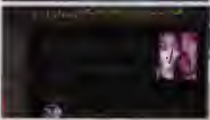
Exit Mundl

O, da! Genul meu de site. Detaliat, bine structurat, plin de umor și de informații despre sfârșitul lumii. Câteva sute de scenarii posibile, descrise cu precizie și cu o plăcere sadică, specifică oricărui om normal stresat de vecini. Este, în cele din urmă, un site recomandat celor triști și fără nici un chef de viață, care vor avea ocazia să se asigure că oricum o să murim cu toții, așa că mai bine trăim la maxim zilele care ne-au mai rămas. Ceea ce îmi reamintește că mai bine m-aș delecta cu o sticlă de ceva, ceva prezente feminine și fumuri decât cu un articol. Dar o fac pentru voi... și pentru că trebuie... cică...

■ Mitza

Flying Pig Gallery

Contrar numelui pe care îl poartă site-ul de față (care nume oricum anunța ceva fain), nu este vorba de tehnici avansate de a propulsa porcii deasupra șurei vecinului (după ce îl pui să îți promită că ți-o dă pe Măria "când o zbura porcu'"), ci de un site care îți oferă spre vânzare diverse modele de jucării pe care le poți asambla și modifica de unul singur. OK... stați... de ce e site-ul ăsta aici? Errrr... Poate pentru că sună bine și poate că așa o să avari niște copii mai deștepti, care o să știe de mici că foarfeca taie și face buba. Sau poate că nu. Ce știu eu?



ECTS Files 2003

Sesiunea de încălzire pentru toamnă/iarnă



Stimate român, dacă n-ai călcat niciodată în Anglia, nu fi supărat, că și acolo sunt tot case. Mai mici, mai mari, pe puterile fiecăruia. Între case cresc copaci, stații de metrou și, desigur, în buricul târgului londonez, se înalță falnic Curtea Arlului (pe englezește Earl's Court) – nu că Big Ben-ul și mai tot Westminster-ul s-ar putea compara cu alare minunăție arhitectonică, prezintă în imaginea de mai sus...

Totuși, în nici un caz nu se poate spune că arhitectura clădirii ar atrage miile de gameri în fiecare an. Never! Gamerul la game trage, și asta s-a văzut foarte clar cu ocazia noii versiuni (2.0.0.3) a deja venerabilului European Computer Trade Show. Stop! Aici e o problemă. De ce ECTS se cheamă ECTS când mai mult jumătate de târg este ocupată de PlayStation Experience (cu o suprafață dublă față de 2002 și cu un număr mult mai mare de vizitatori)? Unde e Computer-ul din ECTS?

Totuși, să nu sărim gardul înainte de a exclama un „Hop!” hotărât, pentru că Londra a fost și anul ăsta darnică în jocuri pentru PC. BEHOLD THE GAMES!

ECTS 2003 – ATARI

În plimbare prin coridoarele dintre pereții falnici din carton am rătăcit pe la Atari, ieșită la rampă cu două titluri mari și late (plus câteva mici și înguste). Cele două staturi... ghiciți? Enter the Matrix și Unreal Tournament 2004. Dacă primul titlu, fluierând în procesul de răsuflare, încă deservea câteva Sony PS2, UT 2004 a atras atenția unui public venit acolo să vadă care-i spilu' cu această nouă măce-

lărie cu grafică strălucitoare. Fanii hardcore pot să stea liniștiți: deși toate hărțile și personajele din UT 2003 au fost păstrate,



gameplay-ul se schimbă în UT2004 mai ales prin aceea că au fost introduse vehicule (aer, sol, spațiu), iar grafica se schimbă pentru că așa sunt vremurile. UT2004 strălucea și în standul nVIDIA, pe FX-uri cu multe zerouri în coadă. Erau însă multe de văzut la ECTS, așa că am făcut pași, după o scurtă discuție cu Lynn David (în poză), o femeie-căitoare reprezentantă Atari.

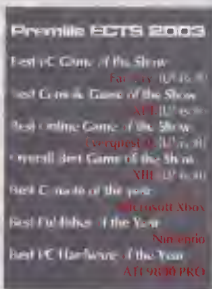




ECTS 2003 - THQ

Standul THQ era tăcut... pentru că toată lumea făcea liniște și îi asculta pe bărbaiți care îi tot ziceau de dor și dragoste. În timp ce, separat, prezentau două jocuri: STALKER și Full Spectrum Warrior. Ambele titluri au menirea de a te provoca să-ți ciulești urechile. În fond, discutăm de nume importante: GSC Game World (STALKER) și Pandemic Studios (FSW).

Înainte de mă repezi întru picanterii despre cele două jocuri, am tras o dușcă de cola, am privit domnișoarele ce-mi zâmbeau gales, dar formal din gheretă și am privit cu încredere spre colegii din presa europeană (Eli? Colegi, sună bine...), toți frământându-și agale șepcile în mâini, doar-doar o pica ceva mai mult decât spuneau trailer-ele. Cu multă



curtoazie, am fost invitați să stăm odată jos în sală, să scoatem floricelele și să căscăm bine ochii, urechile și alte organe senzoriale. Și...



S.T.A.L.K.E.R.

Ucraineanu-i frate cu românul. Asta se știe de când ne-am înțeles atât de bine asupra chestiunii bucovinene. Totuși, cu geopolitica aruncată într-un colț, trebuie să mă declar absolut încântat de prezentarea reprezentativă prezentată de reprezentantul GSC Game World, imortalizat în poza de mai sus.

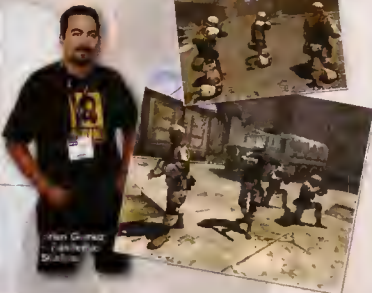
STALKER este cunoscut de aproape toată lumea mai ales din trailer-ele sale frumoase, prezente, evidente, și pe CD-urile LEVEL (de exemplu, pe 09/2003). Jocul pro-

mite o grafică exemplară și un gameplay atractiv. Din prezentarea lui Oleg a reieșit clar că mai e de lucru destul de mult până la finalizarea jocului. Jucătorul va fi prins într-o zonă plină de mutații, unde se va lupta cu alți stalkeri pentru obținerea artefactelor radioactive. Cu patru bare colorate frumoase (sănătate, foame, sete și iradiere) și un inventar limitat, jucătorul va putea totuși contracara efectele adverse ale radiațiilor cu pitule anti-radiation și, evident, cu votcă.

Cu un subtitlu hotărât („Decisiveness of Action”), cu un producător ca Pandemic Studios și cu spatele ținut de armata americană (pentru care a fost conceput inițial), Full Spectrum Warrior este un joc care, din micul trailer disponibil, părea un sol de Delta Force. Nici pe departe... mă rog, e tot cu războaie în Irak și alte sad(dam)isme asemănătoare, însă nu e shooter, e RTT(S), 3D, frumos, plin ochi de inovații, un joc tactic, cu o grafică foarte bine gândită (cu rol în gameplay), cu efecte

Full Spectrum Warrior

spectaculos de realist și cu o „junătă de drum” (armament, comenzi disponibile, posibilități de manevră) excelentă. Problemă: versiunea prezentată de Brian Gomez era pentru Xbox. Punct și păcat. Există o oarecare posibilitate de a vedea cândva FSW și pe PC, dar jocul este momentan conceput pentru consola Microsoft și folosește din plin caii putere ai cutiei verzi.



ECTS 2003 - EIDOS

Ce vă spune „Eidos”? Multe, cu siguranță. Foarte pe scurt: Tomb Raider, Commandos, Deus Ex, Hitman, Praetorians și poți s-o ții așa până la ECTS 2005... Până atunci, la ECTS 2003 am fost fericiți cu două mari prezentări: Commandos 3: Destination Berlin și Deus Ex: Invisible War.

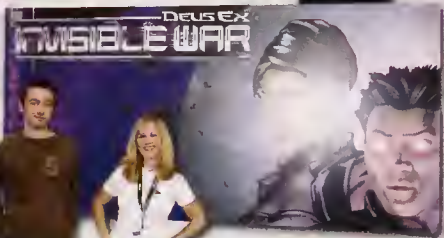
Cele două jocuri poartă atâta greutate pe umeri că stau să plesnească. Prezentările au fost însă ținute într-un cadru intim, restrâns și complet acoperit de sunetele unei firme vecine standului Eidos, care a dat boxele la maxim la un concurs cam tâmpit. Nu cumva să auzim ceva despre „grii” Eidos...

În fine, după multiple ridicări ale vocii, prezentatorii și-au ținut pledoariile în favoarea celor două megaproducții (deși a fost menționat și Legacy of Kain: Defiance, nu s-a ținut nici o prezentare).

Commandos 3: Destination Berlin este, previzibil, un deliciu grafic absolut. Detaliile grafice (extrem de multe, dat fiind că harta misiunilor s-a păstrat 2D) sunt mișcătoare de realiste, totul arată ca într-un film, cu personaje extrem de bine animate și cu interioare 3D care sunt oricum, numai urâte nu. Commandos 3 e împărțit în 3 campanii: Stalingrad, Europa Centrală și Normandia, dar va fi sesizabil mai scurt decât predecesorul său (timpul de joc a fost redus de la



La așa poster, doar 25 de ore de joc?



Will Ormerod/Kathryn Clements - Eidos

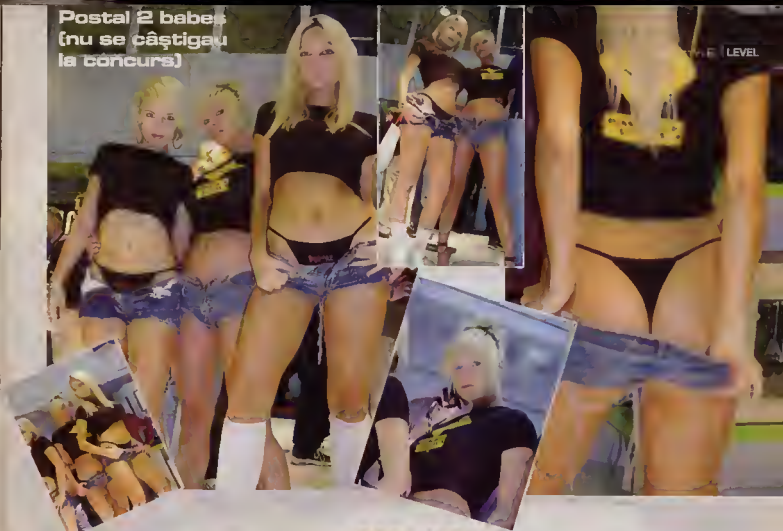
circa 100 de ore la 25, în urma numeroaselor studii întreprinse de Eidos). Evident, nu lipsește multiplayer-ul, cu 12 împărțiți în 2 de 6.

Dacă jocul de WW2 s-a bucurat de o prezentare excelentă, Deus Ex: Invisible War (în care mi-am vărsat cam toate speranțele pentru anul în curs) m-a izbit cu un iz nu foarte plăcut de... superficial. Pe lângă o prezentare plictisitoare, fără sare și piper, am ajuns (mai mult de unul singur decât în urma informațiilor oferite de dușii care expunea subiectul) la concluzia că Deus Ex: Invisible War e pe o margine, destul de înaltă și destul de tăioasă și, dacă aluneacă, fie se sparge, fie se taie. Interfața a fost modificată, armele au fost modificate, povestea a fost modificată, personajele au fost... o-ho-ho... modificate (cu JC Denton te întâlnești doar pe parcursul jocului). În fine, nu vreau să par negativist, dar sunt, așa că, până la proba contrarie, Deus Ex: Invisible War mi-a rămas în memorie doar ca o clonă de Deus Ex. Bine că speranța moare ultima...



◀ Play It! The Ferrari way.

Postal 2 babes
(nu se câștigau
la concurs)



ECTS 2003 - VIVENDI Universal Games

În timp ce mulțimea înnebunită se bătea în desperare pe un loc în sala de Half Life 2 (unde n-am reușit să intru din cauza unei masive găuri de comunicare în interiorul Vivendi), mi-am îndreptat atenția spre o mai veche iubire: Ground Control, RTT 3D cu nuanțe strategice, care va ajunge anul viitor la frumoasa cifră 2.

În timp ce Nico Davis de la Massive Development îmi povestea ce și cum, eu vedeam un vis devenit realitate. Ground Control 2 este un deliciu grafic, sonor și de gameplay, cu un engine care s-ar preta (aproape) și unui FPS.

Povestea din Ground Control 2 (cu planeta, cu populația aproape exterminată, cu rezistența împotriva Impenului Terran) o cunoașteți din slirea de luna trecută. Important este că în GC2 a dispărut, se pare, command APC-ul, a cărui distrugere ducea, în primul joc, la pierderea misiunii. Acum, dropship-ul a căpătat un rol mai important, spre fericirea fanilor GC.



Nico Davis
- Massive
Development



Computer Trade (Re)show

A fost destul de frig la Londra. A plouat. S-a luat curentul în metrou, dar am avut destule baterii să fac poze (cu bliț) când s-a încins atmosfera din târg, odată cu apariția unor frumuseți locale și oneste, care și-au etalat talentele anticulinare într-un spectacol de costume strâmte de piele neagră pe Ferrari și de blugi desfăcuți și Postal 2 tipări pe săni bombate și lenjerie tanga. Evident, ECTS 2003 a suferit de o dezechilibrare vizibilă a masei de vizitatori, adunați cu toții în junul minunatelor urmașe ale Evei.

După dezmeticie, am realizat că ECTS 2003 a fost într-adevăr un show destul de mare, destul de interesant, destul de plin de vizitatori, destul de animat (jocurile Dance au în continuare un succes enorm în Vest). La ECTS 2003 au fost muzică, culoare, zgomet și, desigur, extrem de multe jocuri. De toate pentru toții: PC, console și chiar N-Gage (Nokia a avut un stand dedicat viitorului telefon-consolă de jocuri). N-au lipsit 1C Company cu Vivisector (care trăiește bine mersi și se pregătește de lansare), Cenege cu UFO: Aftermath/Korea: Forgotten Conflict și Ubi Soft cu Far Cry, Prince of Persia și XIII, pe care îl cunoașteți deja din demo-ul de pe CD-ul de luna trecută. Evident, urmează ECTS 2004. În fond, să fie cum zic ei: See you next year!

■ Mike

see you next year!

(1-3 September 2004)

computer 2003 73

"Kish Kash", semnat BASEMENT JAXX

Duo-ul englez Basement Jaxx a terminat de curând de lucrat la un nou album, "Kish Kash". Acesta va fi lansat la sfârșitul lunii octombrie. Colecția este continuarea la binecunoscutul album lansat în 2001, "Rooty", de pe care au fost extrase celebrele hituri dance "Where's Your Head At", "Romeo" și "Get me Off".

Albumul "Kish Kash" al celor doi Basement Jaxx, Simon Ratcliffe și Felix Burton, îi găzduiește, printre alții, pe cântăreața dance/hip-hop Dizzee Rascal, pentru piesa "Lucky Star", și pe JC Chasez de la N'Sync, pentru "Plug It In".

Din câte se pare, Basement Jaxx intenționează să plece într-un turneu în 2004. Momentan, nu se cunosc prea multe detalii.



Demisie irevocabilă



Billy Corgan are probleme cu femeile din anturajul său. Paz Lenchantin, basista care cânta la Zwan de aproape un an, și-a dat demisia. Ea a înmănat-o personal fostului lider de la Smashing Pumpkins, care acum este membru al trupei Zwan. Traseul abandonurilor nu se oprește aici. Până și basista D'Arcy – epoca Smashing Pumpkins – a părăsit trupa în 1999, cu puțin înainte de lansarea albumului "Machina: The Machines of God". Nici Melissa Auf Der Maur nu s-a lăsat mai

prejos, așa că a plecat din trupă înaintea dezmembrării acesteia la sfârșitul anului 2000.

Tragem linie și adunăm. Paz Lenchantin este așadar a treia femeie din sfera Corgan care pleacă. Motivul exact al plecării nu este cunoscut încă. Tot ce a avut de spus: "Este timpul să mă ocup de noi proiecte...". Domnișoara are, în orice caz, un CV bun... Îi urăm succes!



TotATA – VIȚA DE VIE

"Totata" este noul single Vița de Vie. Piesa vorbește despre relația cu persoana iubită. Dorița de a fi împreună cu ea este uneori mult mai puternică decât rațiunea sau conștiința – "lacrima din palma mea/aș vrea să fie a ta". Deși o piesă de dragoste, "Totata" este dinamică.

Acesta este al treilea single din albumul "Doi", lansat în noiembrie 2002. "Totata" beneficiază de un videoclip de excepție – cascadorii, filmări din elicopter, urmăritori ca în filme, mașini distruse. Iată cuvintele care descriu cel mai bine atmosfera videoclipului, care nu trebuie ratat. Este recreată povestea Bonnie și Clyde, personajele centrale fiind Adi și Catrin, care sunt urmăriti de colegii de formație ai lui Adi. Toate casca-

doriile din videoclip au fost realizate chiar de membrii formației, cu sprijinul unui cascador profesionist care i-a transformat în adevărați actori de filme de acțiune. "Doi" este al patrulea disc al celor de la Vița de Vie. Este un album... altfel, care arată o altă latură a ceea ce înseamnă Vița de Vie.

Bad Boys II

Martin Lawrence și Will Smith strâng din nou mâna cu producătorul Jerry Bruckheimer și regișorul Michael Bay pentru a realiza partea a doua a producției pline de acțiune și umor, *Bad Boys*. Pericolele cărora vor trebui să le facă față cei doi sunt mult mai mari și mai numeroase decât cele din prima parte. Mike Lowrey (Smith) și Marcus Burnett (Lawrence) fac parte dintr-o super-echipă high-tech, însărcinată cu distrugerea rețelelor de distribuitori de ecstasy care au invadat orașul Miami. Fără voie, ei descoperă o conspirație extrem de periculoasă în care este implicat un crud lord al drogurilor (interpretat de Jordi Mollà). Acesta încearcă să-și extindă imperiul și să obțină controlul asupra întregii piețe a narcoticelelor din oraș.



În vederea realizării scopului, traficanții nu țin cont de nimic și ucid pe oricine îi stă în cale.

Pentru a înfruntăți lucrurile, frumoasa suioară a lui Marcus, Syd (Gabrielle Union), un agent DEA sub acoperire, este prinsă în mijlocul focului. Misiunea capătă alte valențe în momentul în care apar și alte

complicații datorită sentimentelor romantice ce-și fac apariția în Mike și Syd, spre disperarea frăților. Prin urmare, printre ite romantice în stilul telenovelor clasice, veți avea parte de multă acțiune și răsese cât cuprinde numai dacă veți merge la cinema.

Data apariției octombrie 2003

Distribuit de InterComFilm România



The League of Extraordinary Gentlemen

Sean Connery este Allan Quatermain, cel mai mare aventurier al tuturor timpurilor, cel care conduce o legiune de supereroi, cum nu a mai văzut lumea înainte și nici nu va mai vedea de acum încolo. Liga se compune din: Captain Nemo (Naseeruddin Shah), vampira Mina Harker (Peta Wilson), omul invizibil Rodney Skinner (Tony Curran), agenta serviciu secret american Sawyer (Shane West), Dorian Gray (Stuart Townsend) și Dr. Jekyll/Mr. Hyde (Jason Fleming). Membrii Ligii sunt, după cum v-ați dat seama, numai unul și unul, dar, învățați să rezolve totul singuri, vor trebui să facă față unor noi provocări datorate



faptului că vor lucra în echipă. Fără prea multă pregătire și fără timp de pierdut, personajele noastre vor fi transportate de submarinul lui Captain Nemo, Nautilus, până la prima linie a defensivelor: Veneția, Italia. Acolo, un nebulă mascat, pe nume Fantom, plănuiește să saboteze o conferință a

liderilor mondiali printr-o serie de explozii menite să scufunde întreg orașul. Amenințarea este iminentă, iar membrii Ligii au la dispoziție numai 96 de ore pentru a salva omenirea.

Data apariției octombrie 2003

Distribuit de InterComFilm România





CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Republic: The Revolution

Căruia tip de resursă îi corespunde cultura aiaștră în jocul Republic: The Revolution?

- a. Force ☐
- b. Influence ☐
- c. Wealth ☐

Nume prenume:

Sex: M F N A C I A

Locuitor: Loc: Județ: Țară:

Telefon: e-mail:

Alina and Florin the official and public website: www.level.ro

Concursul este deschis pentru toate categoriile de vârstă. Pentru a participa este necesar să se completeze și să se trimită la: level@level.ro

VIREAL

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă Y-3D (ochelari 3D)

Care este diagonala monitorului ITT Hyera ProLine EWR5?

- a. 15 inch ☐
- b. 17 inch ☐
- c. 19 inch ☐

Nume prenume:

Sex: M F N A C I A

Locuitor: Loc: Județ: Țară:

Telefon: e-mail:

Alina and Florin the official and public website: www.level.ro

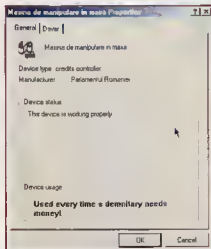
www.level.ro



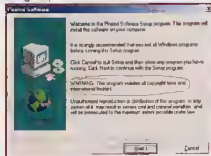
Jocurile devin din ce în ce mai realiste.
Imagine primită de la **MaddMan**.



O mașină pe butuci. La propriu!
Imagine de la **Bucur Bogdan**.



Stiam eu că-i o conspirație mondială.
Americani s-de vină cu soft-ul lor cu tot.
Imagine trimisă de la **Lucian Daia**.



Apăi, dacă-i așa, atunci să merem înainte!
Imagine primită de la **Robert Costin**.



Village People în varianta Poșta 2. Imagine primită de la **MaddMan**.



I believe I can fly! Varianta gameristică! Imagine trimisă de **Alex Gheolbanoui**.



Sărăcuța... Mi se rup picioarele când o văd!
Imagine trimisă de **Daian Andrei**.

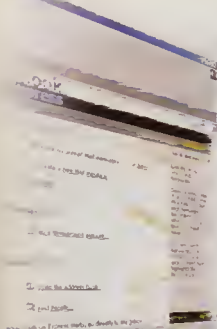


Puținică umbră nu strică! Imagine
primită de la **Liviu Ciobanu**.

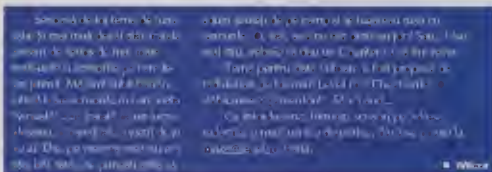


Să fie ciori sau Aleși?
Imagine primită de la **Vlad Ardelean**.

**Câștigătorul din acest număr
este MaddMan.**



Viața reală sau viața virtuală?



Mike B. The Souless Sandman

Humm... viața virtuală - viața în care totul e simplu, unde dacă ai multe puncte de experiență, ești cel mai tare din parcare, unde poți să-ți achiziționezi un AK-74 sau poate un Micro Uzub SubMachine Pistol de la cel mai apropiat magazin, unde dacă ți-ai bilit mașina, dacă ai pierdut o misiune sau dacă ți-a dat unu "head shot", nu te costă decât un "load game"... daaa... făină viață (dar parcă-i lipsește ceva). Și apoi este viața reală - viața de o mie de ori (poate și mai mult) mai complexă decât cea virtuală, în care în momentul începerii "jocului" toate skill-urile tale sunt la un nivel ultra mic (un fel de op-

țiune "very extra hard"... involuntară) și, din păcate, nu apuci să-ți controlezi singură evoluția (în majoritatea cazurilor o controlează părinții... sau cel puțin încearcă... unii...) În "primele level-uri", care pentru mulți sunt cele decisive. În viața reală, te kill-ărește statul cu TVA-ul și dacă nu ai bani și trăiești în mijlocul "civilizației", poți să te c@#! în ea de viață (și cea reală, și cea virtuală... că amândouă costă).

Din ce am spus până acum se pare că viața virtuală conduce cu vreo 1.280.750 pts., dar să nu ne lășăm păcăliți de aparențe... Chiar dacă viața virtuală pare să fie ideală din unele puncte de vedere, ea este doar un mic refugiu în care nu poți rămâne la nesfârșit. Și până la urmă de ce ar fi viața reală mai bună decât cea virtuală? Răspunsul e simplu: contactul direct (în viața virtuală nu trăim experiențele pe propria piele, ci pe cea a personajului nostru, ale cărui fapte și trăsururi reprezintă proiecția personalității noastre... într-un fel sau altul). Asta cel puțin până când vor apărea prin România la prețuri accesibile dispozitive ce pot crea lumi virtuale (poate-n viitoarele secole), cu tot cu simularea senzațiilor fizice (daaa... sigur... și Sadam are contract de muncă la Satana SRL). Oricum... trecând

peste absurditatea afirmației precedente (mai ales partea cu "prețuri accesibile"), aş vrea să precizez cea mai nasoală caracteristică a vieții reale în comparație cu cea virtuală: și anume faptul că nu poți să dai "load game" sau măcar "new game" atunci când nu ți s-a convenit consecințele unei alegeri răcite (cred că peste 90% dintre cei care veți citi acest mail îmi veți da dreptate) și orice ai face parcă niciodată nu poți spune că ai făcut "cea mai bună" alegere (părerea mea). Și încă un lucru extrem de iritant este procesul de involuție (fizică și psihică) care se manifestă foarte des în viața noastră reală (un bun exemplu ar fi faptul că învățăm la școală, când era, pentru notă și mă trezeam la sfârșitul semestrului când făceam recapitulare că nu știam mai nimic).

Eu zic că până la urmă totul se rezumă la importanță. Dacă "viața reală" (cum îi spunem noi) este proiecția vieții spirituale, atunci mai mult ca sigur viața virtuală este proiecția vieții reale (având în vedere diferența de complexitate și de consistență). Viața virtuală este dispensabilă, ea reprezentând doar un mod de a ne satisface unele nevoi ale psihicului și poate fi ușor (sau mai puțin ușor... cu forța în cazul

meu) înlocuită de "altceva" (televizor, cărți, ieșitul la lărbă verde, petrecerea (pierderea) timpului cu prietenii etc.). Oare putem spune același lucru și despre viața reală? Este și ea dispensabilă? Pentru mine este... dar mă îndoiesc foarte mult de încrederea mea în majoritate. Concluzia... (nu credem c-o să fie una) este că, în ciuda faptului că prefer lumea virtuală înaintea de cea reală, tot cea din urmă rămâne mai importantă... dar asta nu înseamnă că trebuie să lăsăm deoparte "identitatea" noastră virtuală...

Alecs

În primul și în primul rând, viața reală fără cea virtuală se poate (dacă stăm să ne gândim cum au trăit strămoșii noștri fără Warcraft-uri, CS și mulți dintre ei fără televizor, în tot cazul fără TECHNOLOGIE și totuși au trăit), dar viața virtuală fără cea reală chiar că nu se poate, adică să luăm spre exemplu un băiat care se joacă 24 din 24 de ore pe computer. Să zicem că se joacă o zi (în care rezistă fără mâncare, apă...etc.), trece ziua aceasta, dar vine alta și tot nu se dezlănțește de computer. A treia zi la fel, a patra la fel și uite așa stăm noi și ne întrebăm câte zile o mai rezista puștiilă asta. Evident că la un moment dat el nu va mai rezista și va avea de ales: computerul sau viața lui, pentru că, pe lângă cele necesare "burlii", ca să zic așa, mai este și creierașul care, vă dați seama că după atâtea zile de joc o va lua razna! Și ne gândim ce o să facă puștiiu"... o să își adune "unitățile" de la bloc și o să atace prima bază a inamicului (în acest caz, viața reală), adică market-uri, vecini - dar pe urmă... ooooo, a uitat să își ia doza, se duce acasă la părinții lui (dacă mai sunt printre cei vii) și începe să se mai joace vreo două zile... dar ne întrebăm el nu doarme? Nu mănâncă? Nu se spală?

Aici eu am "tratată" un caz de dependență... dar acum nu știu ce să zic când unele persoane spun că sunt dependente de computer și spun că se joacă 5-6 ore pe zi... eu știu că o persoană este dependentă de computer când se joacă > 50 de ore pe săptămână ori 6x7=42, NU?

Concluzia mea este că viața virtuală fără cea reală nu se poate și trebuie să le îmbinăm, astfel încât să nu o luăm razna și să ne înțelegem și părinții... adică ne facem și noi lecțiile seara, la dimineață, când ei sunt la serviciu, ne jucăm

și noi. Eu așa am făcut vreo doi ani și a mers bine... și cu școala (am terminat clasa a șaptea cu 9.94, nu că mă laud), și cu părinții, dar și cu joacele... așa că adios amigos și sper să vă fie de folos sfatul meu!!!

2Dor

Viața reală sau cea virtuală? Bună întrebare. Nu se poate să exist în amândouă? Numai o singură opțiune se poate alege: ală reală, că doar oricum nu pot fi virtual. Uneori e mult mai bună cea virtuală (cam des se întâmplă asta), mă gândesc că ar fi super să fii și programator, și în același timp să mă pot programa așa cum vreau. eh... e imposibil, doar vise. Cel mai realist joc pe care am pus mâna e Gothic II. Asta realitate!!! Pentru mine real nu înseamnă să prezinte realitatea așa cum e ea, crudă și plictisitoare, ci să te lase să alegi tu cum vrei să îți câștigi o pâine. Cum am mai zis, viața reală e crudă și plictisitoare. Când îmi mai dau seama de chestia asta, mă duc să mă refugiez, măcar câteva ore, în viața virtuală. Și oricum nu m-ar deranja mâine dimineață să mă trezesc într-un pat din tavernă, cu armura de paladin pe mine și cu toată plictiseala dispărută. Dar cruzimea tot rămâne. Eu m-am împăcat cu ideea că nu pot trăi cu adevărat decât în viața reală, celelalte fiind ceva care să mai reducă plictiseala. Pentru cei care confundă viața reală cu cea din calculator am un sfat: să vorbească cu un psiholog, pentru că au mari probleme pe creier!

Seby Trofin

Hmm, eu trăiesc într-o lume în care ai voie să mergi pe stradă cu motocicletă cu vreo 200 la oră și să calci pietonii neatenți, sau în care poți să devii o femeie-vampir care vrea să mănânce oameni, sau poate chiar să trăiești într-o casă, să mănânci, să citești ziarul și să mergi la serviciu. Cred că știți la ce mă refer, nu? Exact, la lumea virtuală în care trăiesc toți gamerii. Părerea mea este că, deși realitatea este "sănătoasă" pentru suflet, lumea virtuală este un leac pentru



A se observa cât de bine a fost folosit bumpmapping-ul pe aceste modele

minte și corp. De ce trebuie noi să parcurgem în fiecare zi drumul până la școală și înapoi, când putem doar să apăsăm o tastă și tot acolo ajungem? De ce trebuie să existe război, atunci când există Generals sau Warcraft? Nu s-a gândit niciodată Buș să joace un Generals cu arabu' ăla, în loc să omoare atâtea lume și atâtea sopârte? Și criminalii ăla care omoară în fiecare zi ar trebui să se joace BloodRayne pentru câteva nopți la rând și cred că s-ar sătura de sânge.

Acum câteva zile am citit în CHIP că există un joc online, care este practic o lume virtuală plină de posibilități. De exemplu, mai întâi îți alegi un personaj, îi îmbraci, îi cumperi o casă, îi trimiți să se plimbe, să vorbească cu alții despre fotbal, să meargă în discotecă, în cluburi, etc. etc., totul din perspectivă 1st person. Bine, dar toate astea nu sunt gratuite. Trebuie să plătești pentru haine, pentru casă și bineînțeles trebuie să dai bani lunar ca să rămâi în lumea respectivă. Interesantă idee. Cine știți, poate în 2006 o să-l vedem pe Buș culegând flori și tinându-se de mână cu soția și copiii!

Eh, dar asta nu-i realitate. Cu toate că e mai frumos, mai lejer, mai apetisant, ci Buș, nu se compară cu realitatea bună și atotcuprinzătoare. Când joci FIFA, NU tu dai cu piciorul în balon, ci Ronaldo. Când tai în bucată un nazist, NU tu gusti sângele, ci Rayne. Când te plimbi pe pajistea cu păpădii, NU tu le mîroși, ci Buș. Cred că dacă ar fi să existe o lume reală în care să între în fiecare noapte toți oamenii de pe planetă, s-ar plictisi repede toată lumea și ar vrea pe urmă o doză bună de realitate. Lumea virtuală n-ar exista fără lumea reală. S-a făcut o legătură între cele două, care nu le poate desparta. Întodeauna o să existe jocuri care o să ne satisfacă nevoile și pofta, dar o să ne



Ce? S-a rupt coarda? Apasă, bă, pe ESC!!!

și plictisească și atunci o să vrem să ieșim pe afară, ca să gustăm aerul poluat, dar real.

Cain

Cea mai grea luptă pentru mulți dintre gameri se rezumă la paralelismul dintre "Lumea Reală" și "Lumea Virtuală". Dacă stai și mă gândesc, eu unul prefer Lumea Reală. De ce? Pentru că e reală și banală. Uneori, bineînțeles că și eu prefer să ies din rutina zilnică și să mai căpătesc ceva orci pe acolo asorțiți cu ceva necromanceri oficioși că le-am furat nu-știu-ce sabie. Dar nu așa face asta tot timpul. Numai imaginați-vă... stați cu o sabie și un scut în mână într-un coridor întunecat luminat doar de câteva torțe, care sunt și ele pe cale să se stingă. Din depărtare se aude un urlet care strigă ceva de genul "Braaiiinnss". Se aud pași. Torțele se sting. Se văd doi ochi roșii... panăic, începi să dai în stânga și în dreapta... un miros de putrefacție se face simțit... dai și dai... nime-rești ceva... carne... un picior care sare și te mănjește cu sânge pe față... simți

gustul sângelui... ești rănit... ceva dă în tine cu niște gheare... simți cum îți spintecă carnea... cazî la pă-mânt... și te gândești "Mă duc să îl nimicesc pe dealerul ăla de căști VR". Începi să dai casca jos și îți dai seama că de fapt tu nu ai nici o cască. Ești acolo și

ești pe cale să mori din pricina unui zombi care are poftă de creier de gamer. Eu unul nu mi-aș dori așa ceva. Deloc. Să ne izolăm în totalitate într-o lume virtuală, în nici un caz. Parțial, da. Hai să zicem o lună, două într-un MMORPG, în care să nu dai colțu' deloc mai merită. Lumea asta a noastră, așa cum ne place sau nu ne place, este a noastră. Ne-am născut aici. Nu e un paradis. Uneori, e chiar iad. Dar aici ne-am născut. Și cred că ne-am născut pentru un motiv anume. Să îndeplinim ceva, în temei gameristici un "mission". În fond, dacă stai bine și analizezi situația, și lumea asta pare a fi virtuală (fără aplauze, fani Matrix, că nu la asta m-am referit). OK, sunt de acord că este foarte "grea" lumea asta a noastră. Dar să ne amintim un pic de clipele frumoase petrecute aici. Prietenii, orele de învățat împreună sâmbătă seara la nu-știu-ce examen insignifiant cu prietenul/prietena, micile bucurii ale vieții. Asta fac sarea și pipelul din acest "iad". Eu unul nu aș schimba asta pentru nu-știu-ce computer cu procesor ce rulează la x

TerraHerzi cu nu-știu-ce plăc video cu nu știu câți giga de memorie video care să-mi asigure o viață plăcută acolo undeva între trifonia de poligoane în rezoluții impresiionabile pe secundă. Eu prefer să trăiesc aici o viață normală, așa cum mi-a fost dată.

Mihai Cosma

Delicat subiect. Aceste două vieți sunt cât se poate de diferite, dar noi nu trebuie să ne alegem una, noi doar trebuie să facem în așa fel încât să le îmbinăm pe cele două. Fiecare ne dă ceva în plus și, desigur, ceva în minus "no pain, no gain". O să încep cu viața virtuală: ea ne oferă ceea ce realitatea sau conștiința nu poate. Cum s-a mai spus, nu o să-l vezi pe Gigi de la cinci ciurind cartieru' cu AK-47, așa cum nu o să-l vezi cu 200 la oră pe coasta Noii Zeelande, într-un Ferrari proaspăt ieșit din fabrică. Viața virtuală ne dă acea irealitate de care, în timpurile astea metropolitane, avem nevoie pentru a ne păstra capul pe umeri. Dar... (trebuie să existe și un „dar“) uneori tocmai acel lucru care ne oferă satisfacții ne și înlănuie și devenim din ce în ce mai dependenți (seamnă cu fumatul). Acu' viața reală: aici este locul unde viața noastră înseamnă ceva, aici este locul unde trebuie să facem ceva cu viața noastră. Oricât de restrictivă ar fi aceasta, ea oferă anumite satisfacții pe care viața virtuală nu le poate da (deocamdată). Desigur că uneori e mai plăcut o vizită în parc alături de persoana iubită, cu prietenii, decât o misiune de C&C:Generals sau o rundă de Solitaire. Exact acest aspect restrictiv ne dă plăcerile vieții (viața nu ar părea așa de roz după gratii, nu?!). Dar pentru aceste plăceri trebuie să dăm ceva în schimb și, ca orice lucru bun, trebuie să se termine. Când spun că trebuie să dăm ceva în schimb, mă refer la o parte din noi. Trebuie să îmbătrânim, să ne facem o familie, copii și la fel ca părinții noștri o să fim și noi. Viața reală și cea virtuală nu trebuie separate, ci combinate într-un stil de viață armonios (flower power, peace and love... yeah right!).

Ne-au mai scris:

Afu-Ra, Bogdan S (Stroe), Popescu Ion-Petru din Lupeni (multumim pentru sugestii, dar nu totul este așa de ușor), Andrei din București, Sydway, Vodarici Silviu din Buzău (nu am confundat Star Trek cu Star Wars, mai citește o dată articolul), Me Guest, elekta aka Lord Katerpilar (na, că ai ajuns și la NMS), Matrix (Gaby), raziell14, Doru Munteanu din Vrancea, Snowy, Popa Cătălin din București, Sandu Marius, Andrei S., The Ripper, Cătălin Duță.



Scuze, băieți, trebuie să merg la școală. Lăsăm pe altă dată?

Vogel, David L. dvogel@uic.edu
Str. 400 Chicago, IL 60607-7143
Tel. (773) 945-7143
Fax (773) 945-7143
E-mail: dvogel@uic.edu
www: <http://www.uic.edu>

General Manager:
 Dawn McLeod
 Phone: 781-326-6600 ext. 300

[illegible][illegible]

Marketing:
 1. *Quantitative Marketing*
 The only quantitative marketing tool used to make a marketing decision is the *Marketing Research* tool.
 2. *Qualitative Marketing*
 The only qualitative marketing tool used to make a marketing decision is the *Marketing Research* tool.

Volltext:
Zusätzliche
Artikel, Kommentare und mehr zu:
Epidemiol. Infect. 137(10):1469-1478, 2009.
Codierung:
Abstrakt, Schlüsselwörter, Freie Volltexte, etc.
www.journals.cambridge.org/hyg

[illegible]

Address: Centre for Science and Society,
University of Cambridge, 90, Whitehouse Lane,
Cambridge CB3 9EF, UK
E-mail: cs.soc@cam.ac.uk
Web: <http://www.cs.soc.cam.ac.uk>

Executive Director
 Age 52/54 yrs. / 5 years
 Married / 2 kids
 Master's Degree, BA, MA, JD

Source: <http://www.fishbase.org>; modified by the author.
 Symbols as in Figure 2. (Modified from FAO)

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

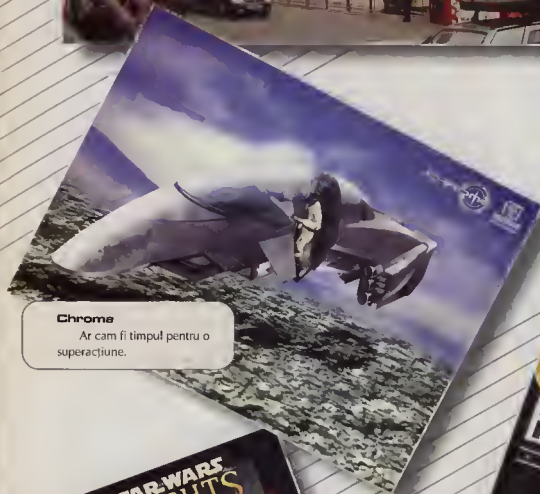
The Portal	62
Best Combination	27.35
McTech	47
Midway VTC	52
Vack Computers	47
UASile	10
Flannery Computers	64

**BROKEN SWORD II: THE SMOKING MIRROR**



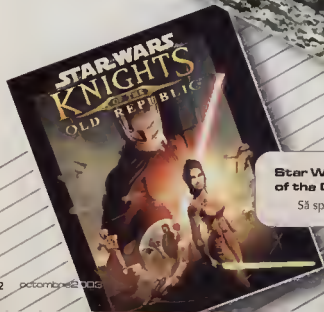
ECTS 2003

Ne-am ținut de promisiune, îl găsiți la pagina 70.



Chrome

Ar cam fi timpul pentru o superacțiune.



Star Wars: Knights of the Old Republic

Să sperăm că va veni.



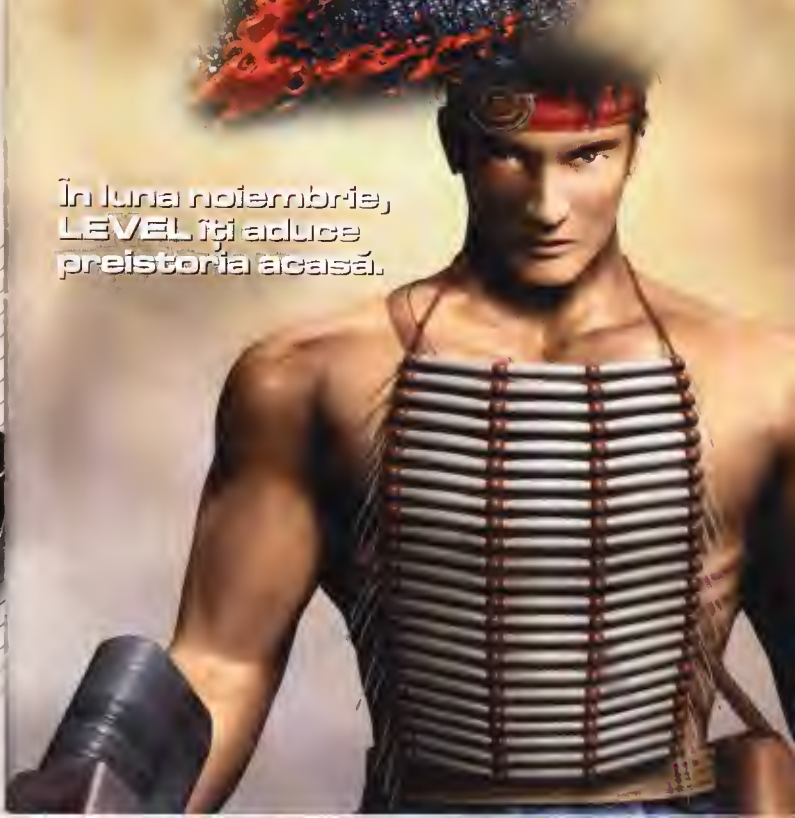
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

Armele pe care Hitler nu a mai avut timp să le pună la bătaie!

TUROK

SEEDS OF EVIL

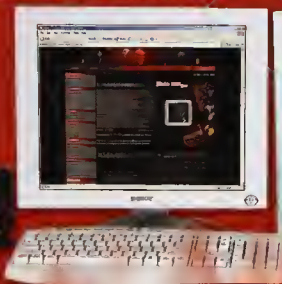
În luna noiembrie,
LEVEL îți aduce
preistoria acasă.



Diablo

Ai grijă ce-ți dorești,
s-ar putea să se întâmple!

Supremația calculatoarelor
gigantului Intel® Pentium® 4
Flamingo®. Pentru
un Windows
Logitech® Mouse®



Irei să te joci?

Așcum ai la îndemână puterea calculatoarelor Diablo! Sistemul Diablo™ este conceput pentru aplicații multimedia de la jocuri și entertainment, la programe dedicate creației multimediu. Configurațiile sistemelor Diablo™ răspund celor mai exigente cerințe. Sistemele au la bază procesoare puternice care încorporează instrucțiuni multimedia, interfețe grafice de mare performanță, hard disk-uri rapide de mare capacitate și extensii multimedia de cea mai înaltă calitate.

Împreună cu realismul dat de joysticurile și volanete Logitech, calculatoarele Point te vor introduce în lumea virtuală unde tu vei putea conduce mașini de Formula 1 sau salva lumea de monștri.

Urmează mii de pasionați de multimedia și cel al gamerilor: alege sistemul Diablo™ - cel care îți va prinde cel mai bine!



Diablo 6666 PRO

- Procesor: Intel® Pentium® 4 2.4 GHz
- Placă de bază: MSI K8VPE Max4
- Memorie: PGI 2x512MB DDR333
- Hard disk: WD 20 GB JB 7200 rpm, 8 MB
- Interfață grafică: MSI 1 X256-T64, 64MB
- Unitate optică: Combo DVD-ROM CD-RW
- Interfață radio: integrată, suport la card integrat, 10.100 Mbps
- Interfață video: Sony 3.5" 1.44MB
- Tastatură: Corsair KB411 PS/2
- Mouse: Corsair Speed 3D
- Sistem de operare: Microsoft Windows XP Home Edition

€679

Joystick fără fir WingMan Freedom 2.4 G

Technologic cordless 2.4 G
Rază de acțiune 7 m
10 butoane, 12 trepte
Hot-Switch cu 3 direcții, USB

Volan cu Force Feedback Momo Racing

5 butoane programabile
Volan cu vibrații adânci
Schimbător de viteză
USB

FORCE
FEEDBACK

FLAMINGO
COMPUTERS

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro